ASCAP

VEPRIMTARI PRAKTIKE

NË ARSIMIN FILLOR

Klasa I

Gjuhë angleze, Matematikë, Dituri natyre, Art pamor, Edukim fizik, sport dhe shëndet, Muzikë, TIK

www.ascap.edu.al

2026

TABELA E PËRMBAJTJES

I. HYRJE 3

II. QËLLIMI I UDHËZUESIT 4

III. PËRDORUESIT E UDHËZUESIT 5

IV. PARIMET PËR HARTIMIN E VEPRIMTARIVE PRAKTIKE 6

V. LIDHJA E VEPRIMTARIVE PRAKTIKE ME REZULTATET E TË NXËNIT 8

VI. VEPRIMTARITË PRAKTIKE 9

LËNDA: GJUHË ANGLEZE 9

LËNDA: MATEMATIKË 45

LËNDA: DITURI NATYRE 75

LËNDA: ART PAMOR 104

LËNDA: EDUKIM FIZIK SPORT DHE SHËNDET 115

LËNDA: MUZIKË 136

LËNDA: TIK 151

I. HYRJE

Përditësimi i Kornizës Kurrikulare, i kurrikulave bërthamë dhe i programeve lëndore në arsimin parauniversitar ka sjellë nevojën për rishikimin e mënyrës së planifikimit dhe zhvillimit të procesit mësimor, duke e orientuar atë më qartë drejt të nxënit aktiv dhe përfshirjes së nxënësit në situata reale të të nxënit. Këto përditësime synojnë forcimin e koherencës ndërmjet qëllimeve kurrikulare, rezultateve të të nxënit dhe praktikës mësimore në klasë.

Veprimtaritë praktike gjatë orës mësimore përbëjnë një komponent thelbësor për përvetësimin e njohurive, koncepteve dhe aftësive, si dhe për arritjen e rezultateve të të nxënit. Ato u krijojnë nxënësve mundësi konkrete për të zbatuar njohuritë në situata nga jeta e përditshme dhe kontekste reale, për të zhvilluar aftësi praktike, për të ndërtuar njohuri të qëndrueshme dhe për të demonstruar kompetencat e synuara. Në këtë mënyrë, procesi mësimor zhvendoset nga një qasje e fokusuar kryesisht në transmetimin e njohurive drejt një të nxëni aktiv, të mbështetur në veprim, eksplorim, bashkëpunim dhe reflektim.

Përditësimet kurrikulare theksojnë gjithashtu përdorimin e metodave bashkëkohore të mësimdhënies, të cilat marrin në konsideratë diversitetin e nxënësve, ritmet e ndryshme të të nxënit dhe ndërlidhjen ndërmjet lëndëve. Në këtë kontekst, veprimtaritë praktike shërbejnë si element lidhës ndërmjet përmbajtjes së programeve lëndore dhe përvojave konkrete të nxënësve, duke ndikuar pozitivisht në motivimin dhe angazhimin e tyre në procesin e të nxënit.

Ky udhëzues synon të mbështesë mësuesit në zbatimin e programeve lëndore të përditësuara, duke ofruar shembuj orientues të veprimtarive praktike të strukturuara sipas cikleve arsimore, klasave dhe lëndëve përkatëse. Veprimtaritë e përfshira janë hartuar në përputhje me parimet e programit lëndor dhe synojnë të lehtësojnë planifikimin, organizimin dhe zhvillimin e orëve mësimore që kontribuojnë drejtpërdrejt në zhvillimin e kompetencave dhe përmbushjen e rezultateve të të nxënit.

II. QËLLIMI I UDHËZUESIT

Qëllimi i këtij udhëzuesi është të shërbejë si një instrument mbështetës për mësuesit në zbatimin sa më cilësor të programeve të përditësuara lëndore, përmes veprimtarive praktike mësimore të orientuara drejt përmbushjes së rezultateve të të nxënit dhe zhvillimit të kompetencave kyçe, si dhe kompetencave specifike të lëndës. Ai synon të lehtësojë kalimin nga dokumenti kurrikular në zbatimin konkret të tij në klasë, duke ofruar shembuj veprimtarish të strukturuara, të shpjeguara qartë dhe të përshtatshme për kontekste të ndryshme mësimore.

Nëpërmjet veprimtarive të propozuara, udhëzuesi mbështet mësuesit në planifikimin dhe organizimin e situatave të të nxënit që nxisin pjesëmarrjen aktive të nxënësve, zhvillojnë mendimin kritik, aftësinë për zgjidhjen e problemeve, bashkëpunimin dhe komunikimin. Këto veprimtari synojnë të krijojnë lidhje funksionale ndërmjet njohurive teorike dhe përvojave konkrete në klasë, duke ndihmuar nxënësit të kuptojnë më mirë konceptet e reja, t'i zbatojnë ato në situata praktike dhe të ndërtojnë njohuri të qëndrueshme.

Udhëzuesi ofron orientime për përzgjedhjen dhe përdorimin e metodave dhe strategjive bashkëkohore të mësimdhënies, duke nxitur përshtatjen e tyre sipas karakteristikave të klasës, ritmeve dhe stileve të ndryshme të të nxënit, si dhe nevojave individuale të nxënësve. Në këtë mënyrë, ai kontribuon në zhvillimin e një mësimdhënieje gjithëpërfshirëse, fleksibile dhe të orientuar drejt nxënësit.

Gjithashtu, udhëzuesi synon të mbështesë koherencën ndërmjet planifikimit mësimor, zbatimit të orës së mësimit dhe vlerësimit të të nxënit, duke ndihmuar mësuesit të lidhin më qartë rezultatet e të nxënit me veprimtaritë konkrete. Kjo qasje ndihmon në rritjen e efektivitetit të procesit mësimor dhe në monitorimin më të mirë të progresit të nxënësve.

Udhëzuesi synon të kontribuojë në unifikimin e praktikave mësimore, në rritjen e cilësisë së mësimdhënies dhe në forcimin e rolit të mësuesit si lehtësues i të nxënit dhe udhëheqës pedagogjik në klasë, duke mbështetur zbatimin koherent dhe të qëndrueshëm të kurrikulës dhe programeve të përditësuara.

III. PËRDORUESIT E UDHËZUESIT

Ky udhëzues është hartuar për të mbështetur aktorë të ndryshëm të përfshirë në procesin arsimor, duke synuar zbatimin sa më efektiv të kurrikulës së përditësuar në praktikën e përditshme mësimore. Përdoruesit kryesorë të tij janë mësuesit e arsimit parauniversitar sipas cikleve arsimore, klasave dhe lëndëve për të cilat janë hartuar veprimtaritë praktike. Për mësuesit, udhëzuesi shërben si material referues për planifikimin ditor, javor dhe afatmesëm të mësimit, duke ofruar shembuj veprimtarish që mund të përzgjidhen, përshtaten ose kombinohen në funksion të rezultateve të të nxënit, nivelit të klasës dhe karakteristikave të nxënësve.

Veprimtaritë e paraqitura nuk kanë karakter detyrues, ato janë orientuese dhe fleksibile, duke i lënë mësuesit hapësirë për përshtatje sipas kontekstit të klasës, ritmeve dhe stileve të ndryshme të të nxënit, si dhe nevojave individuale të nxënësve. Në këtë mënyrë, udhëzuesi lidhet drejtpërdrejt me procesin e planifikimit mësimor dhe me vlerësimin e të nxënit, duke ndihmuar mësuesit të ndërtojnë situata të të nxënit që mbështesin zhvillimin e kompetencave dhe monitorimin e progresit të nxënësve.

Udhëzuesi është gjithashtu një mbështetje për kryetarët e ekipeve lëndore dhe drejtuesit e rrjeteve profesionale, të cilët mund ta përdorin për të nxitur shkëmbimin e praktikave të mira, për të organizuar diskutime profesionale dhe për të forcuar bashkëpunimin ndërmjet mësuesve. Ai shërben si referencë e përbashkët për reflektim profesional dhe për harmonizimin e praktikave mësimore në nivel shkolle apo rrjeti.

Udhëzuesi përbën një burim të dobishëm edhe për trajnerët, duke ofruar shembuj konkretë të praktikave mësimore dhe orientime për zhvillimin profesional të mësuesve. Në një këndvështrim informues, udhëzuesi mund të shërbejë edhe për prindërit, duke i ndihmuar të kuptojnë më qartë mënyrën se si organizohen veprimtaritë praktike dhe si lidhen ato me zhvillimin e njohurive, aftësive dhe kompetencave të nxënësve.

IV. PARIMET PËR HARTIMIN E VEPRIMTARIVE PRAKTIKE

Hartimi dhe zbatimi i veprimtarive praktike në këtë udhëzues mbështetet në parimet themelore të kornizës kurrikulare dhe të programeve të arsimit parauniversitar. Është e rëndësishme të theksohet se ***udhëzuesi nuk trajton zhvillimin e plotë të një ore mësimore, por ofron modele të veprimtarive të veçanta mësimore***, të cilat mund të integrohen në struktura të ndryshme të orës, në varësi të planifikimit të mësuesit dhe qëllimeve të përcaktuara në programin lëndor.

Veprimtaritë janë ndërtuar në funksion të arritjes së rezultateve të të nxënit dhe sigurimit të koherencës ndërmjet programit lëndor, zbatimit në klasë dhe vlerësimit. Ato synojnë të konkretizojnë në praktikë përditësimet kurrikulare, duke mbështetur zhvillimin e nxënësit si individ aktiv, i përgjegjshëm dhe i aftë për të zbatuar njohuritë në situata të ndryshme.

Veprimtaritë praktike udhëhiqen nga këto parime:

- ***Qasja e bazuar në kompetenca***. Çdo veprimtari synon integrimin e njohurive, aftësive dhe qëndrimeve në situata konkrete të të nxënit, duke kontribuar në zhvillimin e kompetencave kyçe dhe atyre specifike të lëndës.
- ***Nxënësi në qendër të procesit.*** Veprimtaritë marrin në konsideratë karakteristikat zhvillimore, interesat, ritmet dhe stilet e ndryshme të të nxënit, duke garantuar përfshirje aktive dhe angazhim kuptimplotë.
- ***Të nxënit aktiv dhe përmes përvojës.*** Të nxënit realizohet përmes veprimit, eksplorimit, analizës, diskutimit dhe reflektimit, duke nxitur ndërtimin e njohurive të qëndrueshme.
- ***Lidhja me kontekste reale.*** Veprimtaritë krijojnë mundësi për zbatimin e njohurive në situata autentike, duke rritur kuptimin dhe rëndësinë e të nxënit.
- ***Bashkëpunimi dhe komunikimi.*** Puna në grup, shkëmbimi i ideve dhe ndërveprimi i strukturuar kontribuojnë në zhvillimin e aftësive sociale dhe qytetare.

- ***Gjithëpërfshirja***. Veprimtaritë janë konceptuar në mënyrë që të krijojnë mundësi reale pjesëmarrjeje për të gjithë nxënësit, duke respektuar diversitetin dhe nevojat individuale.
- ***Fleksibiliteti në zbatim.*** Veprimtaritë janë orientuese dhe mund të përshtaten sipas kontekstit të klasës, burimeve në dispozicion dhe nivelit të nxënësve, pa cenuar rezultatet e synuara.
- ***Vlerësimi për të nxënit.*** Vlerësimi integrohet natyrshëm brenda veprimtarisë, përmes vëzhgimit, pyetjeve orientuese, reflektimit dhe vetëvlerësimit, në funksion të përmirësimit të vazhdueshëm të të nxënit.

V. LIDHJA E VEPRIMTARIVE PRAKTIKE ME REZULTATET E TË NXËNIT

Veprimtaritë praktike të përfshira në këtë udhëzues janë hartuar në lidhje të drejtpërdrejtë me rezultatet e të nxënit të përcaktuara në programet lëndore, sipas tematikave përmbajtjesore përkatëse. Kjo do të thotë se veprimtaria nuk paraqitet si aktivitet i izoluar, por si pjesë funksionale e arritjes së objektivave të përcaktuara në program.

Lidhja ndërmjet rezultateve të të nxënit dhe veprimtarive praktike bazohet në parimin e koherencës kurrikulare. Për secilën tematikë janë identifikuar rezultatet përkatëse dhe janë propozuar veprimtari që u krijojnë nxënësve mundësi reale për t'i demonstruar ato përmes veprimit, analizës, diskutimit, argumentimit apo zgjidhjes së situatave problemore. Në këtë mënyrë, fokusi nuk qëndron vetëm në përvetësimin e njohurive faktike, por në aftësinë për t'i përdorur ato në kontekste të ndryshme dhe për të ndërtuar kuptim të thelluar.

Përmes veprimtarive praktike, nxënësit kanë mundësi të tregojnë se kuptojnë konceptet, të aplikojnë njohuritë në situata të reja, të analizojnë informacionin, të bashkëpunojnë me të tjerët dhe të reflektojnë mbi procesin e të nxënit. Kjo e bën të dukshme arritjen e rezultateve jo vetëm në nivel njohurish, por edhe në nivel aftësish dhe qëndrimesh. Veprimtaritë krijojnë gjithashtu hapësirë për diferencim, duke i mundësuar mësuesit të përshtatë kërkesat sipas nivelit të nxënësve, pa devijuar nga rezultatet e synuara.

Kjo lidhje e qartë ndërmjet rezultateve të të nxënit dhe veprimtarive praktike mbështet mësuesin në planifikimin e qëndrueshëm të procesit mësimor dhe në përzgjedhjen e metodave të përshtatshme. Ajo lehtëson gjithashtu vlerësimin e progresit të nxënësve, pasi kriteret e vlerësimit mund të ndërtohen drejtpërdrejt mbi rezultatet që synohen të arrihen përmes veprimtarisë.

Udhëzuesi ofron një kornizë praktike që garanton koherencë ndërmjet planifikimit, zbatimit dhe vlerësimit, duke e bërë procesin mësimor më të strukturuar, më transparent dhe më të orientuar drejt arritjeve konkrete të nxënësve.

VI. VEPRIMTARITË PRAKTIKE

LËNDA: GJUHË ANGLEZE

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E GJUHËS ANGLEZE

Veprimtaritë praktike në lëndën e gjuhës angleze për klasën e parë janë hartuar duke u mbështetur në nivelin Pre A1 të Kuadrit të Përbashkët Evropian të Referencave për Gjuhët (Volumi Shoqërues), për të përmbushur shtatë rezultatet kryesore të të nxënit për këtë klasë. Rezultatet e të nxënit të përcaktuara në programin lëndor janë të organizuar sipas veprimtarive gjuhësore: reception activites (oral comprehension, reading comprehension), production activites (oral production, written production),interaction activities (oral interaction, written interaction), and mediation activities. Për secilën veprimtari rezultatet e të nxënit janë konkretizuar dhe përshtatur në përputhje me tema të ndryshme mësimore, duke i lidhur ato me përvoja dhe situata sa më pranë jetës reale të nxënësve. Kjo qasje synon të mbështesë zhvillimin e kompetencave të lëndës dhe përdorimin e gjuhës në mënyrë të natyrshme dhe të zbatueshme në komunikimin e përditshëm.

RECEPTION ACTIVITIES

Table 1: Oral comprehension activities

LO (Learning Outcome) 1: The young learner understands short, very simple questions and statements, provided they are delivered slowly and clearly, supported by visuals or gestures, and repeated when necessary.	
Activity 1: What's the time, Mr. Wolf?	
LO: The young learner recognizes and understands	*In this activity, young learners listen to and recognise simple numbers and time expressions through a movement-based outdoor game. The teacher begins by explaining and demonstrating the rules of the game using simple*

simple numbers when telling the time.	*language, gestures and examples to ensure that young learners understand the instructions. The activity is ideally played in an open space such as a playground, park or school yard.* *The teacher selects one young learner to be "Mr. Wolf". The wolf stands at one end of the playing area with his/her back turned to the rest of the class, while the other young learners stand several steps away.* *The class asks together: "What's the time, Mr. Wolf?" Mr. Wolf responds with a simple time expression, for example: "It's three o'clock.", "It's seven o'clock.".* *Young learners must listen carefully and move forward the correct number of steps according to the number they hear.* *For example, if Mr. Wolf says "It's six o'clock," young learners take six steps forward.* *The process is repeated several times with different numbers and times, helping young learners recognise and react to the spoken information.* *At any moment, Mr. Wolf may respond: "It's dinner time!" When this happens, Mr. Wolf turns around and chases the other young learners .* *The young learner who is caught becomes the next Mr. Wolf.* *The game continues until several young learners have had the opportunity to take part in the role of Mr. Wolf.* *The teacher models the game before starting it, repeats time expressions slowly and clearly when necessary, supports young learners through gestures, monitors whether young learners correctly understand and react to the spoken numbers and times.*
Activity 2:Travel around the room	
LO: The young learner understands very simple	*In this activity, young learners listen to and identify very simple words related to travelling and means of transport through movement, pictures and play-based interaction.*

words about travelling and means of transport	*The teacher prepares large flashcards or pictures of different means of transport (e.g. bus, car, train, plane, bike, boat) and places them around the classroom at young learners 's eye level.* *The teacher begins by introducing the new vocabulary using gestures, sounds and pictures (e.g. "Bus!", "Plane!").* *Young learners repeat the words while imitating movements or sounds related to each means of transport, such as:* • *flying arms for a plane* • *steering a car* • *ringing a bike bell* *Then, the teacher explains the game using clear and simple instructions:* • *Listen carefully and go to the correct picture!* *The teacher says one word slowly and clearly (e.g. "Train!"), and young learners move quickly to the correct picture and touch it or stand next to it.* *The teacher repeats the process using different transport words.* *After several rounds, the teacher gives only a sound or performs a movement instead of saying the word (e.g. flying arms for a plane). Young learners must guess the means of transport and move to the correct picture.* *The teacher then increases the challenge by saying two means of transport together as for example:* • *Bus and bike!*

	• *Plane and boat!* *Young learners listen carefully and move first to one correct picture and then to the other.* *After that, young learners take turns being the "travel leader" by saying or miming a transport word while classmates respond.* *Throughout the activity, the teacher models vocabulary clearly using gestures and visuals, repeats words slowly and naturally, encourages movement and participation, and monitors understanding through young learners 's responses and reactions.*
Activity 3: Simon says	
LO: The young learner understands and reacts to very simple classrooms instructions provided that they are delivered slowly face-to-face, accompanied by pictures or gestures.	*In this activity, young learners listen to and respond to very simple classroom instructions through a movement-based game.* *The activity helps young learners understand familiar actions supported by gestures, repetition and visual modelling.* *The teacher organizes the class in a circle and explains the rules of the game using simple language, gestures and demonstration.* *The teacher tells the young learners that they must only follow the instruction if it begins with the phrase "Simon says…".* *First, the teacher models the activity taking the role of "Simon". Young learners listen, watch the teacher's gestures and copy the action.* *The teacher repeats instructions slowly and clearly, using facial expressions and body movements to support understanding.*

	After several rounds, the teacher begins to omit the phrase "Simon says…" before some instructions. *For example, the teacher may simply say: "Touch your ears!" Young learners should not perform the action unless they hear "Simon says…".* *Young learners who make a mistake sit down and continue observing the game.* *As the activity progresses, the teacher may gradually increase the speed of the instructions to make the game more challenging and engaging.* *At the end of the activity, young learners who successfully follow the instructions may take turns being "Simon" and giving simple commands to the class.* *Throughout the activity, the teacher models each instruction clearly using gestures and facial expressions, repeats instructions slowly when necessary, encourages participation and positive behaviour, monitors young learners ' understanding through their physical responses.*
Activity 4: Colour detectives	
LO: The young learner understands very simple colour and classroom object words in songs or rhymes, supported by visuals and actions.	*In this activity, young learners listen to and understand very simple words related to colours and classroom objects through songs, movement and classroom listening challenges.* *The teacher transforms the classroom into a "Colour detective room" by placing coloured classroom objects and picture cards around the room, for example: red book, blue pencil, green bag, yellow ruler.* *First, the teacher introduces or revises the vocabulary using real classroom objects, gestures and visuals and then plays one of the following songs:* • *Rainbow color song* *https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg&list=RDSLZcWGQQsmg&start_radio=1*

	• *Red, yellow, green, blue* *https://www.youtube.com/watch?v=6PyYx255Qcg&list=RD6PyYx255Qcg&start_radio=1* • *I see something blue https://www.youtube.com/watch?v=jYAWf8Y91hA* *Young learners first listen and watch carefully. During the second listening, the teacher pauses the song at key moments. Young learners must respond physically when they hear a colour word by pointing to the correct classroom object, touching the correct colour, or holding up the matching item.* *For example: When the teacher says "I see something blue!", young learners quickly find and touch a blue classroom object. At this stage, the focus is only on listening and understanding the colour words.* *Colour detective mission game: After young learners become familiar with the colours through the song, the teacher explains to the young learners : "Now you are colour detectives! Listen carefully and follow the classroom missions."* *The teacher gives very simple oral instructions combining colours and classroom objects. For example:* • *Touch a red pencil.* • *Find a green book.* • *Show me a yellow ruler.* *Young learners work in mixed-ability teams and complete the listening challenge together. Young learners help each other by pointing, using gestures, repeating the colour if necessary.* *The activity gradually becomes more challenging when the teacher goes on with a two-step listening task.* *For example: "Touch a blue book and a red bag."*

	Freeze and listen challenge game: The teacher plays the song again while young learners move around the classroom. When the music suddenly stops, the teacher gives one oral instruction:Find a green pencil! *Young learners freeze, listen carefully and complete the instruction as quickly as possible. Young learners who respond correctly become the next "Colour detectives" and may give one simple instruction to the class with teacher support.* *Then, the teacher gives 2–3 oral instructions in sequence.* *Teams must listen carefully and complete all the actions correctly. The first team to complete the listening mission becomes the "Colour detective champions."* *The teacher's role is to model colour and classroom vocabulary clearly, integrate the song naturally into every stage of the activit, support comprehension through repetition, gradually increase the listening challenge, and encourages teamwork and peer support.*

Table 2: Reading comprehension activities

LO 2: The young learner recognises very simple familiar words accompanied by images or pictures, such as school timetable illustrated with photos or a picture book using familiar vocabulary.	
Activity 1: Picture word hunt	
LO: The young learner recognises very simple familiar words accompanied by images or	*In this activity, young learners recognise very simple familiar written words supported by pictures and visuals through a reading and matching game.* *The teacher prepares large illustrated cards with familiar pictures and matching written words (e.g. book, pencil, music, lunch, playground) and places them around the classroom at young learners 's eye level.*

pictures illustrated with photos using familiar vocabulary.	*The teacher begins the activity by introducing the new words, pointing to each written word and matching picture while reading the word aloud. Young learners repeat the words and identify the corresponding pictures.* *Reading hunt: Then the teacher gives each young learner a small card with a simple written word on it (e.g. book, pencil, playground).* *Young learners move around the classroom, read their word card, and carefully look for the matching picture. Once they find the correct illustrated card, they stand next to it and point to the written word.* *Matching challenge: After several rounds, the teacher increases the challenge by removing part of the visual support.* *In some rounds, the teacher shows only a picture card, and young learners must find the correct written word displayed around the classroom. In other rounds, the teacher shows only a written word, and young learners must find the matching picture. Young learners move around the classroom, identify the correct match, and point to or stand next to it.* *Young learners take turns becoming the "word leader" by choosing a picture card and asking classmates to find the matching written word.* *The teacher models the connection between written words and pictures, supports recognition through pointing and repetition, encourages active participation and movement, and monitors young learners' ability to recognise familiar written words.*
Activity 2: Information hunt	
LO: The young learner finds information about	*In this activity, young learners find simple information about places, times and prices from posters, flyers and notices displayed around the classroom.*

<table>
<tr>
<td>places, times and prices on posters, flyers and notices.</td>
<td>
The teacher prepares and displays simple posters, flyers and notices on the classroom walls at young learners ’s eye level.
<table>
<tr><th>Examples include:</th><th>Examples of classroom texts:</th></tr>
<tr><td>Places: school, park, library, zoo
Times: 5 o’clock, 7 o’clock, 10:00
Prices: 100 ALL, €2, $5</td><td>The concert is at 7 o’clock.
Football match – School playground – 5 o’clock
Art Club – Library – 10:00
Apple juice – 100 ALL</td></tr>
</table>
The teacher first models how to locate information by reading the text and pointing to the place, time or price. Young learners then work individually or in pairs and receive simple information cards with reading tasks. For example:Find a place. Find the time of the concert. Find something that costs 100 ALL. Find an activity at the library.
Young learners move around the classroom, read the posters and notices carefully and search for the requested information. After finding it, they write their answers by completing a short worksheet as for example:
Activity: Concert
Time: _____
After completing the reading task, the teacher gives young learners separate worksheets asking them to find specific information such as time, location, price, etc. Young learners reread the posters and notices and match the information correctly. For example:
<table>
<tr><th>Activity</th><th>Place</th><th>Time</th></tr>
<tr><td>Art Club</td><td>Library</td><td>10 o’clock</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>Football</td><td>……</td><td>……</td></tr>
<tr><td>……</td><td>……</td><td>…..</td></tr>
</table>
At the end of the activity, young learners choose one poster or notice and underline or highlight the information they found (place, time or price).
The teacher’s role is to prepare and display the posters, flyers and notices, model how to locate information in short texts, support young learners in recognising and identifying simple written information, and encourage active participation throughout the activity.
</td></tr>
<tr><th colspan="2">Activity 3: Computer robot</th></tr>
<tr><td>LO: The young learner understands very simple computer commands.</td><td>
In this activity, young learners recognise and understand very simple computer commands through interactive pair work activities. Young learners connect written computer words with actions and gestures while practising basic digital vocabulary.
The teacher prepares flashcards / strips of paper with large, clear written commands such as click , open, close, etc.
The teacher shows each word, reads it once, and demonstrates the action with gestures. Young learners repeat the word and mime the action.
One young learner becomes the computer robot and stands at the front of the class. The teacher gives a command by showing the written card only (no speaking).
The class reads the word silently or together: If the card says CLICK, the robot mimes clicking a mouse , If the card says TYPE, the robot mimes typing.
</td></tr>
</table>

	It is best if the activity is organised in the SmartLab or computer classroom. Young learners work in pairs at computers or tablets. The young learner selects or receives a command card and performs the action directly on the computer or device. *For example:* • *CLICK: The young learner clicks the mouse* • *OPEN: The young learner opens a file, folder or application* *The teacher may also display the commands on the interactive board or SmartLab screen so young learners read the words directly from the screen and demonstrate the actions on their devices.* *The teacher's role is to model the computer commands clearly using visuals and gestures, support learners in recognising and reading the written commands, monitor participation and encourage all young learners to take active roles during the activity.*

PRODUCTION ACTIVITIES

Table 3: Oral production activities

LO 3: The young learner produces very short phrases about themselves, giving basic personal information (e.g., name, address, family, nationality).	
Activity 1: My Family tree	
LO: The young learner uses possessive adjectives, simple words and expressions to speak about and describe his/her family members.	*In this activity, young learners identify family members and use possessive adjectives correctly when speaking about and describing their families through a creative drawing and presentation task.* *As a warm up activity, the teacher asks young learners to complete the first two parts of the lecture in Chapter Six of the Akelius platform* [*https://languages.akelius.education/subjects/en/1970/units/locations/20293/method/lecture*](https://languages.akelius.education/subjects/en/1970/units/locations/20293/method/lecture). *Young learners listen to and repeat vocabulary related to family members (e.g. mother, father, sister, brother, grandmother).* *The teacher also models simple sentences using possessive adjectives such as:* • *This is my mother.* • *Her name is Sara., etc.* *Young learners practise repeating the sentences and introducing simple family members orally.* *Family tree drawing: The teacher introduces the "Family Tree" activity and tells the young learners that they will create their own family trees and use the family trees to talk about their family members.*

	Each young learner receives a sheet of paper and draws a simple family tree using pictures, names or simple labels for family members. *The teacher moves around the classroom, supporting young learners with vocabulary and sentence formation.* *As young learners work, they practise short sentences such as:* • *This is my brother. His name is Tom., etc.* *After completing their drawings, young learners present their family trees to the class using very short and simple sentences.* *For example:* • *This is my mother. Her name is Elsa.* *The teacher encourages young learners to use possessive adjectives correctly while speaking.* *The activity continues in pairs. Young learners exchange their family tree drawings and briefly introduce their classmate's family to another young learner or to the class as in the following examples:* • *This is her sister.* • *Her father is tall.* *The teacher's role is to model family related vocabulary and possessive adjectives clearly, support young learners during drawing and speaking, encourage participation and confidence, monitor the correct use of my, his, and her during presentations.*

Activity 2: Two truths and a lie	
LO: The young learner produces very short phrases about him/herself, giving basic personal information.	*In this activity, young learners produce very short phrases about themselves by giving simple personal information through a game.* *The teacher begins by explaining and modelling the game using simple language and examples.* *Young learners sit or stand in a circle while the teacher demonstrates the activity by saying three simple statements, two true and one false. For example:* • *I have a dog.* • *I like apples.* • *I am 100 years old.* *The class listens and guesses which statement is false. The teacher then invites one young learner to stand at the front or in the middle of the circle.* *The young learner says three short statements about himself/herself using simple personal information.* *For example:* • *I have one brother.* • *I like football.* • *I am a teacher.* *The rest of the class listens carefully and tries to guess which statement is the lie. Young learners may briefly discuss their ideas (in Albanian) in small groups before giving one final answer.*

	The teacher may provide students with simple sentence starters or picture prompts such as: • *I have…* • *I like…* • *I can…, etc.* *The teacher models simple phrases clearly, supports young learners with vocabulary and gestures, encourages confidence and participation, and monitors young learners 's ability to produce simple personal information.*
Activity 3: Freeze and feel	
LO: The young learner expresses how he/she is feeling using simple adjectives like "happy" or "tired", accompanied by body language.	*In this activity, young learners express simple feelings using very short spoken expressions and body language through a movement and guessing game.* *The teacher begins the activity by introducing and modelling simple feelings vocabulary using exaggerated facial expressions, gestures, and voice:* • *I'm happy!* • *I'm tired!* • *I'm sad!* *Young learners repeat the expressions while copying the teacher's facial expressions and body movements.* *The teacher can play "This is a happy face" song https://www.youtube.com/watch?v=W9rX6ApYqjo to teach the vocabulary.*

	The teacher plays music while young learners move freely around the classroom. When the music stops, the teacher shows an emotion flashcard or says a feeling aloud. For example: "Tired!" Young learners must quickly freeze like a statue and express the feeling using facial expressions, body language, and a short spoken sentence: • *I'm tired!* *The teacher repeats the game with different feelings and encourages young learners to exaggerate their movements and expressions.* *After several rounds, one young learner comes to the front of the class, secretly chooses an emotion card and acts it out without speaking first. The class guesses:* • *Happy?* • *Sad?* *The young learner then confirms by saying the full sentence: "I'm happy!"* *Pair work: Young learners work in pairs and ask each other: "How are you today?". Their partner answers using a feeling word and matching body language:"I'm excited!".* *Young learners then change partners and repeat with different emotions.* *If time allows, young learners create their own "emotion pose" for the class to imitate. The class copies both the body language and the spoken expression.*

	The teacher's role is to model emotions clearly using gestures and facial expressions, encourage movement and spoken production, support shy learners during pair interaction, monitor pronunciation and use of simple feeling expressions.

Table 4: Written production activities

LO 4: The young learner gives basic personal information (e.g. name, address, nationality).	
Activity 1: Board race	
LO: The young learner writes simple words and expressions related to food and drinks.	*In this activity, young learners practise writing simple words and expressions related to food and drinks through a movement-based team game.* *As a pre writing activity, the teacher asks young learners to play the game "Falling food"in Chapter Two of the Akelius platform https://languages.akelius.education/subjects/en/1970/units/locations/20287/method/GAME . Young learners listen to, repeat and practise saying familiar food- and drink-related vocabulary and simple expressions such as a cup of tea and a glass of juice.* *Board race game: The teacher explains the rules of the game clearly and divides the class into two teams. In larger classes, young learners may work in smaller groups of 3–4 students. Each team receives a coloured marker.* *The teacher draws a T-table on the board and labels the columns with simple categories such as: food and drinks.*

Food	***Drinks***

	The teacher models a few examples before starting the game writing the words apple, milk, a cup of tea, etc. *Young learners take turns running to the board in a relay race. Each young learner writes one simple word or expression related to the correct category.* *After writing, the young learner returns to the team, and the next young learner continues the race. Young learners are encouraged to write both single words and simple expressions related to food and drinks.* *In the final round, teams receive extra points for correctly writing simple expressions such as: a cup of tea, a glass of milk, a bottle of water, etc.* *The teacher checks the spelling of the words and expressions together with the class. Teams receive one point for each correct and readable answer.* *The teacher helps students correct unclear or misspelled words.* *The activity may continue with other familiar vocabulary categories during revision lessons to reinforce new language in a playful and collaborative way.* *The teacher's role in this activity is to model vocabulary and spelling clearly, support young learners during the writing process, encourage teamwork and participation, and monitor correct written production of familiar words and expressions.*
Activity 2: The Pictionary forest	
LO: The young learner fills the gaps with words	*In this activity, young learners practise writing animal words by identifying pictures and completing short gap-fill activities related to animals.* *As a pre-writing activity, the teacher asks young learners to play "The Pictionary forest" game.*

referring to the pictures about animals.	*Young learners look at the pictures and choose the correct animal words to fill in the gaps in the story.* *For example:* - *In the forest, the ____ is sleeping under the tree. The ____ is flying in the sky.* *Young learners complete the gaps with the correct animal names (e.g. bear, bird, rabbit, fox).* *The teacher divides the class into four groups, each consisting of 4–5 young learners .* *One young learner from each group receives a marker and an animal word card from the prepared list. He/she draws the animal on the board or paper without speaking. The rest of the group carefully observes the drawing and discusses the animal might be. Instead of saying the answer aloud, group members must write the animal word on a paper strip or worksheet.* *Once the correct word is written, the group receives one point and another learner takes the turn to draw a new animal.* *After identifying the animal, the group must write a short expression or sentence using the animal word.* *The group with the highest number of correctly written words and expressions wins the challenge. At the end of the activity, groups share one animal word and one sentence they wrote during the game.* *The teacher's role is to introduce and model the activity, monitor group work and encourage all young learners to participate actively in drawing, writing and creating short expressions or sentences, and provide support with spelling, vocabulary and sentence formation.*
Activity 3: Two truths and a lie	
LO: The young learner describes friends, relatives, characters,	*In this activity, young learners practise writing by describing people, animals and objects through very short statements and simple sentences.*

objects,beloved animals and objects with very short and disconnected words and very simple sentences.	*The teacher introduces the game "Two truths and a lie" by modelling a few examples on the board and revising key vocabulary related to the topic.* *For example:* • *My cat is white.* • *I have a sister.* • *My dog can fly.* *Young learners guess which of the statements is false.* *The teacher then divides the class into small groups and assigns each group a different familiar topic.* *For example:* *Group 1: Family members* *Group 2: Animals and pets* *Group 3: Toys and favourite objects* *Group 4: Favourite characters* *Each young learner writes three very short statements related to the assigned topic: two true statements one false statement.* *After writing, young learners stay in their groups. One young learner reads the three statements aloud while the rest of the group listen, discuss and guess which statement is false. The writer then reveals the correct answer.* *Once all young learners in the group have completed the activity, the groups rotate to the next station/topic. At each new station, young learners write a new set of statements related to the new topic and repeat the activity with their new group members.*

	The activity continues until young learners have visited all stations. *At the end of the activity, each group chooses one favourite statement from the game and shares it with the class.* *The teacher displays selected examples on the board.* *The teacher's role is to model vocabulary, spelling and simple sentence structures before writing, support young learners during the writing process, monitor participation and correct writing throughout the activity.*

INTERACTION ACTIVITIES

Table 5: Oral interaction activities

LO 5: The young learner asks and answers very simple questions about themselves and daily routines, using short, formulaic expressions and relying on gestures to reinforce the information.	
Activity 1: Count and ask!	
LO: The young learner counts from one to ten and asks and answers simple "How many…?" questions about familiar classroom objects or everyday items.	*In this activity, young learners practise counting from one to ten and asking and answering simple "How many…?" questions about familiar objects through songs, drawings, movements and pair interactions.* *The teacher starts the activity with the song "Counting" from Chapter Three on the Akelius platform: https://languages.akelius.education/subjects/en/1970/units/locations/20289/method/SONG .* *The teacher pauses the song at key moments and encourages young learners to count aloud together using gestures and fingers.* *Young learners then complete some simple interactive exercises from Chapter Three on the Akelius platform to reinforce the vocabulary and number recognition.* *Then, the teacher distributes white papers to each young learner and then divides the class into three equally sized groups, each with a unique focus for their artistic creations.* • *Group 1: Young learners draw apples and bananas in different colours and quantities.* • *Group 2: Young learners draw books and pencils in different numbers and colours.* • *Group 3: Young learners draw erasers and rulers in different colours and quantities.*

	The teacher encourages young learners to include different quantities from 1–10 and supports vocabulary during the drawing process. *Gallery walk: When everyone is finished, teacher puts young learners 's work on the walls of the room. Young learners walk around the classroom in pairs. Each pair chooses different drawings and practises asking and answering simple "How many…?" questions.* *The teacher encourages young learners to point to the objects while speaking, count aloud together and help their partner if needed.* *At the end of the activity, each pair chooses one favourite drawing from the gallery and presents it briefly to another pair by asking and answering one "How many…?" question. Young learners then change partners and repeat with a different drawing.* *The teacher's role is to integrate the Akelius song and exercises naturally into the activity, model counting and question forms clearly, encourage pair interaction and turn-taking, support young learners through gestures, repetition and visual support, and ensure that every young learner participates actively.*
Activity 2: Question ball	
LO: The young learner understands and responds to simple questions about personal information (e.g. name, age, country and where someone lives) during short face-to-face	*In this activity, young learners practise asking and answering simple questions in English while revising vocabulary related to personal information. Young learners exchange very basic information such as their name, age, country and place of residence, supported by repetition, gestures and visual prompts when needed.* *The teacher asks the young learners to form a circle to play the "Question ball" game.* *First, the teacher explains and models the rules of the game by demonstrating a short question-and-answer exchange with one young learner.*

interactions, with repetition and visual support if necessary.	*Then, the teacher starts the game by tossing a soft ball to one young learner. The young learner who catches the ball asks a simple question related to personal information to another classmate.* *For example:* • *What is your name?* • *How old are you?, etc.* *The classmate answers the question and then tosses the ball to another young learner to continue the game.* *The teacher encourages young learners to use different questions learned during the lesson and provides visual support, gestures and vocabulary prompts when necessary to support interaction.* *The activity continues until all young learners have participated and introduced themselves by sharing simple personal information with the class.* *The teacher's role is to model the questions and demonstrate the rules of the "Question ball" game before starting the activity, support young learners with vocabulary, visual prompts and repetition when needed during the interaction, monitor participation and encourage all young learners to ask and answer questions actively throughout the game.*
Activity 3: Number chat circle	
LO: The young learner uses and understands simple numbers in everyday	*In this activity, young learners understand and use simple numbers in everyday conversations through songs, digital activities, games and pair interactions. Young learners practise recognising numbers, responding to simple questions and using numbers naturally while talking about familiar classroom objects.*

conversations.	*The teacher starts the activity by playing the Numbers Song from the Akelius platform (Chapter Three – Numbers Song).* *https://languages.akelius.education/subjects/en/1970/units/locations/20289/method/SONG/* *Young learners then complete a short interactive activity on the Akelius platform to further practise numbers through listening and guessing tasks:* *https://languages.akelius.education/subjects/en/1985/units/locations/20423/method/GUESSING/* *Chat game: Young learners sit in a circle. The teacher models a short everyday conversation using real classroom objects and numbers.* *For example:* *A- I have 3 pencils. How many pencils do you have?* *B- I have 5 pencils.* *The teacher writes the model sentence on the board: I have ___ . How many ___ do you have?* *Young learners repeat the model together and practise the structure orally.* *Then, the teacher gives one young learner a classroom object, for example pencils.* *The young learner uses the model to make a sentence and asks a classmate the question following the pattern. The classmate answers using a different number and continues the conversation with another young learner. After that, the young learner passes the object to another classmate, who answers with a different number and asks the next young learner.* *The activity continues with different classroom objects. Young learners continue asking and answering while passing the objects around the circle.*

	At the end of the activity, young learners stand in a circle and the teacher shows a number with fingers or flashcards and learners respond by saying a short sentence with that number and also using a classroom object. The teacher's role is to integrate the Akelius activities naturally, support young learners during the digital tasks, model number vocabulary and question-answer structures clearly, and encourage participation.

Table 6: Written interaction activities

LO 6: The young learner conveys basic information (e.g. name, address, family) in short phrases on a form or in a note, with the help of the teacher.	
Activity 1: My note to the teacher	
LO: The young learner writes simple information such as his/her name, address and family in short phrases or notes with the teacher's help.	*In this activity, young learners practise writing basic personal information by completing a short personal note to the teacher. Young learners use simple words and short phrases to introduce themselves and share information about their family and where they live.* *The teacher starts the activity by writing a simple note on the board and reads it aloud while pointing to each part and explaining the information included.* *For example:* *Hello teacher, My name is _____.* *I am _____ years old.* *I live at/in _____.* *I have _____ (brother/sister), etc.*

	Young learners repeat the sentences together and identify the information included in the note (name, age, address/place of living, family information). *Then, the teacher hands out to each young learner a note template with the same structure. Young learners complete the note independently by filling in the missing information with their own personal details.* *The teacher walks around the classroom providing support with spelling, vocabulary and sentence completion when needed.* *After completing the notes, young learners exchange them with a partner and read their classmate's note quietly. A few volunteers then read their notes aloud to the class and introduce themselves.* *The teacher collects the notes and displays them on a classroom board to create a small "Meet our class" corner, where young learners can revisit and read each other's information.* *The teacher's role is to model the note structure clearly and support young learners in identifying the personal information included, guide during the writing process and support spelling and sentence completion.*
Activity 2: The Postcard delivery game	
LO: The young learner writes very simple greetings in messages and postcards.	*In this activity, young learners write very simple greetings in short messages and postcards through a creative classroom "post office" role-play.* *The teacher introduces the activity by bringing a small "classroom mailbox" and tells the young learners : "Today our classroom is a post office! We will write and deliver postcards to our friends."* *The teacher first shows young learners a few colourful postcards or simple message cards with pictures of places, animals or holidays.* *The teacher models very simple greetings and closing expressions on the board such as:*

	• *Hello Ana!* • *Hi Ben!* • *See you!* *Young learners repeat the expressions together while the teacher points to the written words.* *Postcard writing: Each young learner receives a small illustrated postcard template. Young learners choose or decorate a picture on the front of the postcard (e.g. beach, park, school, animal, birthday cake).* *The teacher asks young learners to write:* • *a very simple greeting* • *the name of a classmate* • *a short closing expression* *The young learners start writing the postcard for one of their friends of the class, and the teacher moves around the classroom supporting spelling and letter formation.* *Post office role-play: After writing, young learners place their postcards in the classroom mailbox. One young learner becomes the "postboy/postgirl" and delivers the postcards around the classroom by reading the classmate's name aloud.* *The young learner who receives the postcard opens it, reads the greeting aloud and responds with a very short spoken expression: "Thank you!"* *Young learners then continue delivering and receiving postcards.*

	Secret greeting challenge: Some postcards contain a small picture clue or emoji. The receiver must guess what feeling/message the postcard shows *For example:* *friendly greeting* *birthday greeting* *holiday greeting* *Classroom postcard wall: At the end, young learners place their postcards on a classroom "Postcard wall" so classmates can walk around and read the greetings together.* *The teacher's role is to model simple greetings and postcard language clearly, support young learners during writing, encourage interaction during the post office role-play, monitor correct use of greetings and simple written expressions.*

MEDIATION ACTIVITIES

Table 7: Mediation activities

LO 7: The young learner translates very basic information (e.g. numbers and prices) in short, simple, illustrated texts from Albanian into English or vice versa.	
Activity 1: Math market helpers	
LO: The young learner identifies and lists in English names, numbers, prices and other very simple information from short illustrated texts in Albanian.	*In this activity, young learners identify and list in English very simple information such as names, numbers, prices and objects from short illustrated texts in Albanian using the Grade 1 Mathematics textbook.* *The teacher presents the learning situation: "Today we are market helpers! We must read information in Albanian and help our friends say it in English."* *The teacher has selected simple illustrated tasks, pictures or mini-problems from the Grade 1 Mathematics book containing numbers, prices, objects, simple labels as for example: 3 mollë, 2 lapsa -10 lekë, 5 libra, 200 lekë, ect.* *First, the teacher shows the textbook page on the board or projector and reads the information aloud in Albanian while pointing to the pictures and numbers.* *Young learners identify familiar information together. Young learners work in pairs with one Mathematics book or worksheet. One young learner becomes the "Reader" and reads or points to the Albanian information from the textbook: "3 mollë", "5 libra", "200 lekë".* *The second young learner becomes the "English helper" and says or lists the information in English as for example:*

	• *Three apples.* • *Five books.* • *Two hundred lekë.* *Young learners then change roles.* *Classroom market challenge: The teacher explains that the classroom has now turned into a small "Math market". The teacher has placed toy food, classroom objects, price tags and number cards around the classroom. The teacher has also added small illustrated cards from the Grade 1 Mathematics textbook.* *Each team receives a simple "market mission card" based on information from the Mathematics book as for example:* • *Fnd 3 apples -100 lekë.* • *Find 2 pencils – 10 lekë, etc.* *Young learners move around the classroom searching for the correct objects and information. Once they find them, they must:* • *say the information in English;* • *match the correct number and object cards;* • *place them in their team's "market basket".* *The activity continues until teams complete all their market missions.* *After that, the teacher quickly shows a Mathematics book picture or reads short information in Albanian.*

	Young learners race to say the English version first. *For example:* • *Teacher says "2 topa", young learners respond "Two balls!".* *Final team mission: Groups receive one final illustrated mini-task from the Mathematics book. Together, they identify and list as much information as possible in English. The team with the most correct English words and numbers becomes the "Math market helpers."* *The teacher's role throughout the activity is to select simple illustrated tasks from the Mathematics textbook, model pronunciation clearly in Albanian and English, support young learners with visuals, gestures and repetition, encourage pair interaction and teamwork, and monitor young learners 's ability to transfer simple information from Albanian into English*
Activity 2: Classroom captains	
LO: The young learner gives in English simple classroom routine instructions originally given in Albanian using very simple language and short phrases.	*In this activity, young learners give very simple classroom routine instructions in English after first hearing them in Albanian. The activity combines songs, movement, role-play and classroom missions to create an interactive mediation task.* *The teacher first introduces or revises simple classroom routine expressions using gestures and demonstrations such as:* *Stand up.* *Open your book.* *Make a line.*

	Go to the board. *Then, the teacher starts the activity by playing one of the following songs:* • *Classroom instructions song https://www.youtube.com/watch?v=DQnkbEeD0Os* • *Stand up, sit down https://www.youtube.com/watch?v=WsiRSWthV1k* • *Classroom language song https://www.youtube.com/watch?v=yJnRUyFTcs8* *Young learners sing, repeat the classroom instructions and perform the actions together. The teacher pauses the songs at key moments and encourages young learners to repeat the instructions with gestures and body movements.* *Captain mission: The teacher gives one young learner a "Captain hat" or badge and whispers or says a very simple classroom instruction in Albanian as for example:* • *Hapni librin!* • *Uluni!* • *Vendosuni në rresht!* *The young learner becomes the "English captain" and gives the instruction in English to the class:* • *Open your book!* • *Sit down!* • *Make a line!*

	The whole class listens and performs the action together. Young learners then take turns becoming the next classroom captain. *The teacher continues the activity by playing one of the songs again while young learners move around the classroom. When the music suddenly stops, the teacher gives a classroom instruction in Albanian. The first young learner who says the instruction correctly in English becomes the new captain.* *For example the teacher says: " Shko te tabela.", and the young learner says: "Go to the board!"* *The class then performs the action together.* *Group work: Young learners work in small teams. The first young learner receives a simple classroom instruction in Albanian from the teacher and says it in English to the next teammate. The teammate must listen and perform the action correctly. Teams continue until all young learners have participated.* *The teacher's role for this activity is to integrate songs, movement and classroom routines naturally, model pronunciation and gesture clearly, support young learners through repetition and visual cues, encourage participation and confidence, monitor young learners 's ability to transfer simple instructions from Albanian into English.*
Activity 3: Little translators	
LO: The young learner translates very simple information about food, animals and classroom objects from short illustrated texts from	*In this activity, young learners translate very simple information about food, animals and classroom objects from Albanian into English or from English into Albanian using short illustrated texts from the Grade 1 Abetare.* *The teacher selects a short illustrated text, picture strip or vocabulary section from the Abetare containing familiar words related to animals, food or classroom objects.* *For example: mollë, mace, laps, libër, etc.*

Albanian into English or from English into Albanian, supported by pictures and visuals.	*The teacher first reads the text aloud in Albanian while pointing to the pictures and asks young learners to identify the objects or animals they recognise. Young learners repeat the Albanian words together. The teacher then presents the learning situation: "Today we are little translators! We will help translate the words from Albanian into English."* *The classroom is organised into small "translation stations". At each station, young learners find:* • *a short illustrated section from the Abetare;* • *matching picture cards;* • *English word cards.* *Young learners work in pairs. One young learner points to or reads the Albanian word from the Abetare, while the other young learner finds or says the English equivalent.* *For example: "mollë"- "apple", or points to "mace"-"cat".* *Young learners then place the correct English word card next to the picture or text.* *After several rounds, young learners change roles and continue with different stations.* *Mystery bag challenge: The teacher continues the activity with a "mystery bag" containing classroom objects, toy animals or food pictures. One young learner picks an item and says the word in Albanian. The partner must quickly translate it into English using a short phrase such as: It's a pencil.* *Then, young learners change roles and after that they play a movement game.* *The teacher has placed English word cards around the classroom. One young learner from each pair comes to the front. The teacher says or points to an Albanian word from the Abetare text, for example "laps", and the young learner quickly finds the matching English word card "pencil".*

	The class repeats the English word together using gestures and pronunciation practice. After that, young learners then walk around the classroom with picture cards from the Abetare and ask classmates: • *What is this in English?* • *What is this in Albanian?* *Their partner answers using very simple vocabulary and short phrases:* • *It's a book.* • *Libër.* *At the end, each group receives one final illustrated mini-text from the Abetare. Together, they identify and translate as many familiar words as possible from Albanian into English. The group with the most correct translations becomes the "Little translators team."* *The teacher's role during this activity is to select familiar illustrated texts from the Abetare, model pronunciation clearly in both languages, support young learners through visuals, encourage cooperation and pair interaction, and monitor young learners 's ability to transfer simple information between Albanian and English.*

LËNDA: MATEMATIKË

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E MATEMATIKËS

Veprimtaritë praktike në lëndën e matematikës përfaqësojnë një qasje metodologjike aktive, konkrete dhe të përshtatur me moshën e nxënësve, ku të nxënit zhvillohet përmes lojës, vëzhgimit, manipulimit të objekteve, bashkëveprimit dhe përvojave të përditshme. Në këtë nivel nxënësit kuptojnë konceptet matematikore më lehtë kur i prekin, i shohin, i krahasojnë dhe i zbatojnë në situata konkrete nga jeta reale.

Veprimtaritë praktike ndërtohen mbi situata të njohura për fëmijët, si lojërat, objektet e klasës, lodrat, ushqimet, familja apo mjedisi që i rrethon, duke i përfshirë nxënësit në veprimtari konkrete si numërimi, krahasimi, grupimi, matja, orientimi, vizatimi dhe zgjidhja e situatave të thjeshta problemore. Kjo qasje ndihmon nxënësin të zhvillojë kuptimin e koncepteve bazë matematikore në mënyrë natyrale dhe të qëndrueshme.

Veprimtaritë praktike kanë rol të rëndësishëm në zhvillimin e kompetencave matematikore dhe aftësive të të menduarit, komunikimit, bashkëpunimit dhe zgjidhjes së problemeve. Ato e bëjnë matematikën më të kuptueshme, më tërheqëse dhe funksionale për nxënësit e kësaj moshe, duke krijuar lidhje të drejtpërdrejta midis matematikës dhe jetës së përditshme.

Këto veprimtari lidhen drejtpërdrejt me rezultatet e të nxënit (RN), pasi çdo hap i tyre synon që nxënësi të demonstrojë në mënyrë konkrete atë që di dhe mund të bëjë. Përmes vëzhgimit të pjesëmarrjes, komunikimit dhe zgjidhjeve të nxënësve, mësuesi mund të realizojë edhe vlerësim të vazhdueshëm të progresit të tyre.

Më poshtë jepen disa modele të veprimtarive praktike për përmbushjen e rezultateve të të nxënit. Mësuesi mund t'i përshtatë dhe t'i pasurojë ato sipas interesave, ritmit dhe nevojave të nxënësve të klasës.

Tabela 1. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Numri", nëntematika "Numri natyror"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Nn)3. Nxënësi numëron në rendin zbritës 20 numrat e parë dhe i paraqet në trajtë të zbërthyer	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: "Imagjinoni që po bëjmë numërimin mbrapsht për nisjen e një rakete. Si numërojmë nga 20 deri në 0?" Nxënësit fillojnë të numërojnë së bashku në rend zbritës. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, kapëse të ndryshme ose shkopinj numërimi. Ata vendosin 20 objekte mbi bankë dhe fillojnë t'i heqin një e nga një duke thënë numrat në rend zbritës: 20, 19, 18… deri në 0. *Zbërthimi i numrave:* Mësuesi zgjedh disa numra (p.sh. 18, 14, 11) dhe nxënësit i paraqesin në trajtë të zbërthyer me materiale konkrete dhe me shkrim: 18 = 10 + 8, 14 = 10 + 4. *Veprimtari praktike*: Nxënësit punojnë në çifte. Njëri nxënës tregon një numër me karta ose objekte, ndërsa tjetri e thotë në rend zbritës dhe e zbërthen. *Prezantimi*: Disa nxënës prezantojnë para klasës: "Numri 16 zbërthehet në 10 dhe 6." ose "Nga 20 numërojmë mbrapsht deri në 0." *Reflektimi:* Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: "Ku e përdorim numërimin mbrapsht në jetën e përditshme?", "Pse na ndihmon zbërthimi i numrave për t'i kuptuar më mirë?"

1RN(Nn)4. Nxënësi dallon numra çift dhe numra tek (bazuar në konkretizime)	Prezantimi i situatës: Mësuesi thotë: "Sot do të vendosim lodrat në çifte. Çfarë ndodh kur çdo lodër gjen shokun e saj? Po kur mbetet një lodër vetëm?" Nxënësit japin mendime dhe shembuj. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, lapsa ose figura të vogla. Ata vendosin objektet dy e nga dy për numra të ndryshëm deri në 20. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit vëzhgojnë se për disa numra nuk mbetet asnjë objekt vetëm (2, 4, 6…), ndërsa për disa të tjerë mbetet një objekt pa çift (3, 5, 7…). Mësuesi i udhëzon të dallojnë numrat çift dhe tek. *Lojë matematikore*: Mësuesi tregon kartela me numra dhe nxënësit duhet të ngrihen nëse numri është çift ose të trokasin duart nëse numri është tek. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë para klasës: "Numri 8 është çift sepse të gjithë kubat u vendosën në çifte." ose "Numri 5 është tek sepse mbeti një kub vetëm." *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: "Si e kuptojmë nëse një numër është çift?", "Çfarë ndodh me numrat tek?", "Ku shohim numra çift dhe tek në jetën e përditshme?"
1RN(Nn)7. Nxënësi kupton se numri zero tregon mungesën e plotë të një sasie apo objekti	*Prezantimi i situatës*:

	Mësuesi vendos disa lapsa mbi tavolinë dhe pyet: “Sa lapsa ka këtu?” Më pas i heq të gjithë lapsat dhe pyet përsëri: “Po tani sa lapsa ka?” Nxënësit përgjigjen: “Asnjë.” Mësuesi prezanton numrin zero. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit punojnë me objekte të ndryshme (kube, figura, lapsa). Ata numërojnë objektet dhe më pas i largojnë të gjitha për të kuptuar që kur nuk mbetet asgjë përdorim numrin 0. *Veprimtari praktike*: Nxënësve u jepen figura me pjata, kuti ose shporta. Ata vendosin objekte brenda tyre dhe më pas i heqin të gjitha duke shkruar numrin përkatës: 0. *Lojë matematikore*: Mësuesi thotë numra të ndryshëm. Kur thotë “zero”, nxënësit duhet të tregojnë duart bosh ose të qëndrojnë pa asnjë objekt. *Prezantimi*: Nxënësit shpjegojnë: “Në kuti kishte 3 kuba. Kur i hoqëm të gjithë, mbeti 0 kuba.” Reflektimi: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: “Çfarë tregon numri zero?”, “Kur përdorim zero në jetën e përditshme?”, “A do të thotë zero që kemi diçka apo asgjë?”

Tabela 2. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Numri", nëntematika "Krahasimi i numrave"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Nkr)2. Nxënësi rendit disa numra një shifrorë dhe dyshifrorë në rendin rritës ose zbritës nga 0–20	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi thotë: "Sot do të ndihmojmë numrat të vendosen në radhën e duhur, ashtu si nxënësit kur hyjnë në klasë ose kur presin në radhë." Mësuesi vendos disa kartela me numra të përzier (p.sh. 3, 15, 8, 20, 1) dhe pyet: "Cili numër duhet të vijë i pari? Po më pas?" *Përdorimi i kartelave me numra*: Nxënësve u jepen kartela me numra nga 0 deri në 20. Ata punojnë në grupe dhe i vendosin kartelat fillimisht në rendin rritës dhe më pas në rendin zbritës. *Veprimtari praktike*: Nxënësit vendosin numrat në një "tren numerik" ose në një vijë të gjatë në dysheme. Ata lëvizin fizikisht kartelat derisa numrat të jenë në rendin e duhur. *Lojë matematikore*: Mësuesi thotë një numër dhe nxënësit duhet të tregojnë cili numër vjen para dhe cili pas tij. Më pas disa nxënës mbajnë kartela me numra dhe renditen vetë sipas radhës numerike. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë renditjen e tyre: "I vendosëm numrat nga më i vogli te më i madhi: 2, 5, 9, 14, 18." Reflektimi: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: "Si e kuptojmë cili numër është më i madh?", "Pse është e rëndësishme renditja e numrave?", "Ku përdorim renditjen në jetën e përditshme?"

1RN(Nkr)3. Nxënësi përdor boshtin numerik për të gjetur një numër ndërmjet dy numrave të dhënë deri në 20	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi vizaton një bosht numerik në tabelë dhe thotë: "Lepurushi dëshiron të shkojë nga numri 4 te numri 8. Cilët numra ndodhen në mes?" Nxënësit vëzhgojnë boshtin dhe japin përgjigje. *Përdorimi i boshtit numerik*: Nxënësit punojnë me boshte numerike të printuara ose të vizatuara në fletore. Ata vendosin gishtin mbi numrin fillestar dhe lëvizin deri te numri tjetër për të gjetur numrin ndërmjet. *Veprimtari praktike*: Në dysheme vendoset një bosht numerik i madh. Disa nxënës ecin mbi numrat dhe ndalojnë te numri që ndodhet ndërmjet dy numrave të dhënë. *Eksplorimi me kartela*: Mësuesi tregon dy numra (p.sh. 6 dhe 8) dhe nxënësit zgjedhin kartelën me numrin që ndodhet ndërmjet tyre. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Numri ndërmjet 6 dhe 8 është 7." ose "Ndërmjet 12 dhe 14 ndodhet 13." *Reflektimi:* Mësuesi bën pyetje: "Si na ndihmon boshti numerik?", "Si e gjejmë numrin ndërmjet dy numrave?", "A mund të ketë më shumë se një numër ndërmjet tyre?"

Tabela 3. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Numri", nëntematika "Thyesat"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Nth)2. Nxënësi dallon se një objekt apo formë mund të ndahet si në pjesë të barabarta, ashtu edhe në pjesë të pabarabarta	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi paraqet një mollë ose një figurë rrethi prej letre dhe thotë: "Nëse duam ta ndajmë këtë mollë me një shok, si duhet ta ndajmë që të jetë e drejtë për të dy?" Nxënësit japin mendime dhe shembuj nga jeta e përditshme. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen figura prej letre (rreth, katror, drejtkëndësh) dhe u kërkohet t'i ndajnë në dy pjesë. Disa nxënës i ndajnë në pjesë të barabarta, ndërsa disa të tjerë në pjesë të pabarabarta. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit krahasojnë figurat dhe diskutojnë: "A janë pjesët njësoj?", "Cila figurë është ndarë në mënyrë të barabartë?" Mësuesi i ndihmon të dallojnë ndryshimin midis pjesëve të barabarta dhe të pabarabarta. *Veprimtari me ngjyrosje*: Nxënësit ngjyrosin figura të ndara në pjesë dhe identifikojnë cilat prej tyre janë të barabarta dhe cilat jo. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë punën e tyre: "Kjo figurë është ndarë në pjesë të barabarta sepse të dyja pjesët janë njësoj." ose "Këto pjesë janë të pabarabarta sepse njëra është më e madhe." *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: "Pse është e rëndësishme ndarja e barabartë?", "Ku shohim ndarje të barabarta në jetën e përditshme?", "Si e kuptojmë që pjesët janë të njëjta?"

1RN(Nth)4. Nxënësi dallon se dy gjysma mund të bashkohen për të formuar një të tërë	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi tregon një figurë të prerë në dy pjesë të barabarta dhe pyet: "Çfarë ndodh nëse i bashkojmë këto dy pjesë?" Nxënësit japin përgjigje dhe përpiqen të parashikojnë figurën që formohet. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen figura të prera në dy gjysma (rreth, zemër, katror, fruta prej letre). Ata bashkojnë pjesët për të formuar figurën e plotë. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit provojnë të bashkojnë gjysma të ndryshme dhe vëzhgojnë se vetëm dy gjysma të së njëjtës figurë formojnë një të tërë. *Lojë matematikore*: Mësuesi shpërndan gjysma figurash në klasë. Nxënësit duhet të gjejnë "gjysmën shoqe" dhe së bashku të formojnë figurën e plotë. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë figurat e formuara: "Dy gjysmat e mollës u bashkuan dhe formuan një mollë të plotë." *Reflektimi*: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: "Çfarë është një gjysmë?", "Sa gjysma duhen për të formuar një të tërë?", "Ku shohim gjysma në jetën e përditshme?"

Tabela 4. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Numri", nëntematika "Mbledhja dhe Zbritja"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Nmz)2. Nxënësi mbledh tre numra njëshifrorë duke zbatuar vetinë e ndërrimit të mbledhjes nga 0–20	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: "Në një kuti kemi 3 topa të kuq, 2 topa blu dhe 4 topa të verdhë. Si mund të gjejmë sa topa kemi gjithsej? A ka rëndësi cilët numra mbledhim më parë?" Nxënësit japin mendime dhe provojnë mënyra të ndryshme. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, kapëse ose figura me ngjyra të ndryshme. Ata grupojnë objektet dhe kryejnë mbledhjen: 3 + 2 + 4. Më pas provojnë renditje të tjera si 4 + 3 + 2 ose 2 + 4 + 3. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit vëzhgojnë se rezultati mbetet i njëjtë edhe kur ndryshon rendi i numrave. Mësuesi i ndihmon të kuptojnë vetinë e ndërrimit në mënyrë konkrete dhe të thjeshtë. *Lojë matematikore*: Nxënësit punojnë në çifte. Njëri zgjedh tre kartela me numra, ndërsa tjetri i rendit në mënyra të ndryshme dhe kryen mbledhjen. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë para klasës: "Unë mblodha 5 + 2 + 1 dhe mora 8. Pastaj bëra 1 + 5 + 2 dhe mora përsëri 8." *Reflektimi:* Mësuesi bën pyetje: "Çfarë ndodh kur ndryshojmë rendin e numrave?", "A ndryshon përgjigjja?", "Si na ndihmon kjo kur mbledhim?"

1RN(Nmz)3. Nxënësi zbret dy numra një shifrorë	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: “Në pjatë janë 8 biskota. Nëse hamë 3 prej tyre, sa biskota mbeten?” Nxënësit japin përgjigje dhe shpjegojnë si menduan. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit përdorin kuba, lapsa ose figura. Ata vendosin një numër objektesh dhe më pas heqin disa prej tyre për të gjetur sa mbeten. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit kryejnë zbritje të ndryshme një shifrorë, si 9 − 4, 7 − 2, 6 − 5, duke përdorur objekte konkrete dhe boshtin numerik. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën “Sa mbeti?”. Nxënësit zgjedhin kartela me numra dhe tregojnë me objekte ose në bosht numerik sa mbetet pas zbritjes. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: “Kisha 7 kuba. Hoqa 2 dhe më mbetën 5.” *Reflektimi*: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: “Çfarë ndodh kur heqim objekte?”, “Si na ndihmon boshti numerik në zbritje?”, “Ku e përdorim zbritjen në jetën e përditshme?”

Tabela 5. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Numri", nëntematika "Shumëzimi dhe Pjesëtimi"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Nshp)1. Nxënësi dyfishon numrat një shifrorë	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: "Nëse një fëmijë ka 3 tullumbace dhe shoku i tij ka po aq tullumbace, sa tullumbace kanë gjithsej?" Nxënësit japin mendime dhe përpiqen të gjejnë përgjigjen. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, kapëse ose figura të vogla. Ata marrin një numër objektesh (p.sh. 2, 4, 5) dhe më pas marrin edhe po aq objekte për të krijuar "dyfishin". *Eksplorimi praktik*: Nxënësit vendosin objektet në dy grupe të barabarta dhe i numërojnë së bashku për të gjetur dyfishin: 2 dhe 2 bëjnë 4, 5 dhe 5 bëjnë 10 etj. *Lojë matematikore*: Mësuesi tregon kartela me numra një shifrorë dhe nxënësit duhet të tregojnë me gishta ose me objekte dyfishin e tyre. *Veprimtaria me vizatim*: Nxënësit vizatojnë objekte dhe më pas vizatojnë edhe po aq objekte për të formuar dyfishin. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Dyfishi i 4 është 8 sepse 4 + 4 = 8." *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: "Çfarë do të thotë dyfish?", "Si e gjejmë dyfishin e një numri?", "Ku e përdorim dyfishin në jetën e përditshme?"

1RN(Nshp)3. Nxënësi ndan në dy grupe të barabarta një sasi objektesh të dhënë	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: "Kemi 8 karamele dhe duam t'i ndajmë në mënyrë të barabartë për dy fëmijë. Si mund ta bëjmë?" Nxënësit japin ide dhe provojnë zgjidhje. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, kapëse, lapsa ose figura. Ata marrin një sasi objektesh dhe i ndajnë në dy grupe të barabarta. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit provojnë ndarje të ndryshme (6 objekte, 10 objekte, 12 objekte) dhe kontrollojnë nëse të dy grupet kanë të njëjtin numër objektesh. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Ndaji në mënyrë të drejtë". Nxënësit marrin objekte dhe duhet t'i shpërndajnë në dy pjata ose dy kuti në mënyrë të barabartë. *Veprimtaria me vizatim*: Nxënësit vizatojnë objekte dhe i ndajnë me vijë ose me ngjyra në dy grupe të barabarta. Prezantimi: Nxënësit prezantojnë: "I ndava 10 kubat në dy grupe me nga 5 kuba secili." *Reflektimi*: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: "Si e kuptojmë që grupet janë të barabarta?", "Çfarë ndodh nëse një grup ka më shumë objekte?", "Ku bëjmë ndarje të barabarta në jetën e përditshme?"

Tabela 6. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Matja", nëntematika "Gjatësia"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Mgj)1. Nxënësi krahason drejtpërdrejt gjatësitë e sendeve duke përdorur shprehjet: "më i gjatë", "po aq i gjatë", "më i shkurtër", "më i gjati", "më i shkurtri", "i hollë", "më i hollë", "i lartë", "më i lartë"	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi vendos mbi tavolinë disa objekte të ndryshme, si lapsa, shirita, libra, shishe ose kuba dhe pyet: "Cili objekt është më i gjatë? Cili është më i shkurtër? Cili është më i lartë?" Nxënësit vëzhgojnë objektet dhe japin përgjigje duke përdorur fjalët krahasuese. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit punojnë në grupe të vogla dhe marrin objekte të ndryshme nga klasa. Ata i vendosin objektet pranë njëri-tjetrit për të krahasuar gjatësinë, lartësinë dhe trashësinë. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit përdorin shprehje të ndryshme gjatë krahasimit: "Ky laps është më i gjatë se tjetri.", "Këto dy shirita janë po aq të gjatë.", "Kjo kuti është më e lartë.", "Ky marker është më i hollë." *Veprimtari me renditje*: Nxënësit rendisin objektet nga më i shkurtri te më i gjati ose nga më i ulëti te më i larti. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Gjej objektin". Ai përshkruan një objekt duke përdorur shprehje si "më i gjati", "më i holli" ose "më i larti" dhe nxënësit duhet ta gjejnë në klasë. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë krahasimet e tyre: "Libri blu është më i gjatë se libri i kuq." ose "Këto dy lapsa janë po aq të gjatë." *Reflektimi*:

	Mësuesi bën pyetje: “Si e kuptojmë cili objekt është më i gjatë?”, “Pse duhet t’i vendosim objektet pranë njëri-tjetrit?”, “Ku krahasojmë gjatësi në jetën e përditshme?”
1RN(Mgj)2. Nxënësi krahason me sy gjatësitë e dy ose më shumë sendeve	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi tregon dy shirita ose dy lapsa me gjatësi të ndryshme dhe pyet: “Pa i matur, cili mendoni se është më i gjatë?” Nxënësit vëzhgojnë dhe japin mendime. *Vëzhgimi dhe krahasimi*: Nxënësve u paraqiten objekte të ndryshme, si libra, lapsa, lodra ose shirita. Ata duhet t’i krahasojnë vetëm me sy dhe të tregojnë cili objekt duket më i gjatë ose më i shkurtër. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit punojnë në çifte. Fillimisht japin mendimin e tyre duke parë objektet dhe më pas i vendosin pranë njëri-tjetrit për të kontrolluar nëse përgjigjja ishte e saktë. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën “Parashiko dhe kontrollo”. Nxënësit parashikojnë me sy objektin më të gjatë dhe më pas e verifikojnë duke i krahasuar objektet drejtpërdrejt. *Veprimtaria me figura*: Nxënësit punojnë me fletë ku paraqiten objekte me gjatësi të ndryshme. Ata ngjyrosin objektin më të gjatë ose rrethojnë objektin më të shkurtër. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: “Mendova se ky shirit ishte më i gjatë dhe kur i vendosëm pranë, ishte e vërtetë.” *Reflektimi*: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: “A është gjithmonë i saktë krahasimi me sy?”, “Si mund ta kontrollojmë?”, “Kur përdorim krahasimin me sy në jetën e përditshme?”

Tabela 7. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Matja", nëntematika "Koha"

Rezultatet e të nxënit	*Shembuj të veprimtarive praktike*
1RN(Mk)2. Nxënësi rendit ditët e javës dhe muajt e vitit	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi thotë: "Çdo ditë ne bëjmë gjëra të ndryshme: shkojmë në shkollë, luajmë, festojmë ditëlindje apo pushojmë. Si quhen ditët e javës? Po muajt e vitit?" Nxënësit tregojnë ditën dhe muajin që njohin. *Përdorimi i materialeve konkrete:* Mësuesi vendos kartela me emrat e ditëve të javës dhe muajve të vitit. Nxënësit i lexojnë së bashku dhe i vendosin në rendin e duhur. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit punojnë në grupe dhe rendisin ditët nga e hëna deri të dielën. Më pas rendisin muajt nga janari deri në dhjetor. Ata lidhin muajt me festa, stinë ose ngjarje të njohura për ta. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Cila ditë vjen më pas?". Ai thotë një ditë ose një muaj dhe nxënësit tregojnë cili vjen para ose pas tij. *Veprimtaria me kalendarin*: Nxënësit përdorin një kalendar të thjeshtë të klasës për të gjetur ditën aktuale, muajin dhe për të treguar ditëlindje ose festa të ndryshme. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: "Pas të mërkurës vjen e enjtja." ose "Muaji i ditëlindjes sime është maji." *Reflektimi:*

	Mësuesi bën pyetje: “Pse na ndihmon të dimë ditët dhe muajt?”, “Cila është dita juaj e preferuar e javës?”, “Çfarë ndodh në muaj të ndryshëm të vitit?”
1RN(Mk)3. Nxënësi rendit ngjarje që kanë lidhje me jetën e përditshme, brenda një periudhe kohore prej një dite, disa ditësh, disa muajsh	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: “Imagjinoni që po tregoni një histori për ditën tuaj që nga zgjimi deri kur shkoni për të fjetur. Çfarë bëni më parë? Çfarë bëni më vonë?” *Zgjedhja e figurave*: Nxënësve u jepen kartolina me figura ose ilustrime të aktiviteteve të zakonshme (mund t’i vizatojnë edhe vetë) dhe detyra e tyre është t’i zgjedhin ato që i përkasin jetës së tyre të përditshme. *Renditja praktike*: Më pas nxënësi duhet të vendosë figurat sipas radhës kohore: nga mëngjesi deri në mbrëmje. Shënon numrat 1, 2, 3, 4, etj. pranë çdo figure për të treguar rendin. *Prezantimi*: Secili nxënës prezanton para klasës renditjen e tij: “Unë zgjohem në orën 7. Më pas ha mëngjes, shkoj në shkollë, luaj me shokët, ha darkë dhe fle gjumë.” *Reflektimi:* Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë nëpërmjet pyetjeve: “Pse duhet t’i rendisim gjërat sipas kohës?”, “Si na ndihmon kjo në jetën e përditshme?”

Tabela 8. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Matja", nëntematika "Pesha"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Mp)2. Nxënësi demonstron peshimin me anë të peshores duke përdorur sende të ndryshme	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi vendos mbi tavolinë objekte të ndryshme, si mollë, lapsa, kuba ose lodra të vogla dhe pyet: "Cili objekt mendoni se është më i rëndë? Po më i lehtë? Si mund ta kontrollojmë?" Nxënësit japin mendime dhe parashikime. *Përdorimi i peshores*: Mësuesi prezanton peshoren dhe tregon si përdoret ajo për të krahasuar peshën e objekteve. Nxënësit vëzhgojnë se njëra anë e peshores ulet kur objekti është më i rëndë. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit punojnë në grupe të vogla dhe vendosin sende të ndryshme në peshore për t'i krahasuar. Ata provojnë çifte objektesh dhe tregojnë cili është më i rëndë, më i lehtë ose nëse kanë peshë të njëjtë. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Parashiko peshën". Nxënësit fillimisht parashikojnë cili objekt është më i rëndë dhe më pas e kontrollojnë me peshore. *Veprimtari me renditje*: Nxënësit rendisin disa objekte nga më i lehti te më i rëndi duke përdorur rezultatet e peshores. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Molla ishte më e rëndë se lapsi sepse ana e peshores u ul." ose "Dy kubat kishin të njëjtën peshë." *Reflektimi:*

	Mësuesi bën pyetje: “Si na ndihmon balanca?”, “Si e kuptojmë që një objekt është më i rëndë?”, “Ku e përdorim peshimin në jetën e përditshme?”

Tabela 9. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën “Matja”, nëntematika “Monedhat”

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Mm)1. Nxënësi përdor monedhat, nga 10-lekëshe deri në 100-lekëshe për të llogaritur çmime të sendeve nga jeta e tij e përditshme	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi krijon një “dyqan të vogël” në klasë me sende të njohura për nxënësit, si lapsa, fletore, lodra ose fruta prej letre. Ai thotë: “Sot do të bëjmë blerje si në një dyqan të vërtetë. Si mund të paguajmë për sendet që duam të blejmë?” Nxënësit diskutojnë dhe tregojnë monedhat që njohin. *Përdorimi i monedhave*: Nxënësve u jepen monedha lodër 10-lekëshe, 20-lekëshe, 50-lekëshe dhe 100-lekëshe. Ata vëzhgojnë vlerën e secilës monedhë dhe i krahasojnë ato. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit zgjedhin sende nga “dyqani” dhe përdorin monedhat për të paguar çmimin e tyre. Ata provojnë mënyra të ndryshme për të formuar të njëjtën shumë (p.sh. 50 lekë = 20 + 20 + 10). *Lojë matematikore*: Nxënësit luajnë me role: njëri është shitësi dhe tjetri blerësi. Blerësi zgjedh sendin dhe paguan me monedhat përkatëse, ndërsa shitësi kontrollon shumën. *Prezantimi:*

	Nxënësit prezantojnë: “Fletorja kushton 70 lekë. Unë pagova me një monedhë 50-lekëshe dhe dy monedha 10-lekëshe.” *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: “Cilat monedha përdorëm më shpesh?”, “A mund ta paguajmë të njëjtin çmim në mënyra të ndryshme?”, “Ku i përdorim paratë në jetën e përditshme?”
1RN(Mm)2. Nxënësi zgjidh problema nga situata me blerje të njohura për të	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: “Ardi bleu një lëng me 40 lekë dhe një laps me 20 lekë. Sa lekë pagoi gjithsej?” Nxënësit dëgjojnë problemin dhe japin ide për zgjidhjen. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit përdorin monedha lodër, figura ose kartela me çmime për të paraqitur situatat e blerjes. Ata bashkojnë monedhat për të gjetur shumën totale. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit punojnë në çifte dhe zgjidhin problema të thjeshta me blerje nga jeta e përditshme: blerje lodrash, frutash, fletoreje ose ëmbëlsirash. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën “Bli dhe llogarit”. Nxënësit zgjedhin disa sende nga dyqani i klasës dhe llogarisin sa duhet të paguajnë. *Veprimtari me vizatim*: Nxënësit vizatojnë sendet që blejnë dhe shkruajnë çmimet e tyre. Më pas llogarisin shumën totale. *Prezantimi*:

	Nxënësit prezantojnë zgjidhjen e tyre: “Bleva një laps me 30 lekë dhe një gomë me 20 lekë. Pagova gjithsej 50 lekë.” *Reflektimi*: Mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: “Si e gjejmë shumën totale?”, “Pse na ndihmon matematika kur bëjmë blerje?”, “A mund të përdorim mënyra të ndryshme për të llogaritur?”

Tabela 10. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën “Matja”, nëntematika “Vëllimi”

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Mv)1. Nxënësi krahason vëllimin e enëve të ndryshme, të njohura për të	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi vendos mbi tavolinë enë të ndryshme, si gota, shishe, filxhanë ose kavanoza dhe pyet: “Cila enë mendoni se mban më shumë ujë? Po cila mban më pak?” Nxënësit japin mendime dhe bëjnë parashikime. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit punojnë në grupe dhe mbushin enët me ujë, oriz ose rërë duke përdorur të njëjtën gotë matëse. Ata krahasojnë sa mbushje duhen për secilën enë. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit vëzhgojnë dhe krahasojnë vëllimin e enëve duke përdorur shprehje si: “Kjo shishe mban më shumë ujë.”, “Kjo gotë mban më pak.” ose “Këto dy enë mbajnë pothuajse njësoj.” *Lojë matematikore*:

	Mësuesi organizon lojën “Gjej enën më të madhe”. Nxënësit parashikojnë fillimisht se cila enë mban më shumë dhe më pas e kontrollojnë duke e mbushur. *Veprimtaria me renditje*: Nxënësit rendisin enët nga ajo që mban më pak te ajo që mban më shumë. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: “Kavanozi mbante më shumë ujë se gota.” ose “Filxhani ishte ena që mbante më pak.” *Reflektimi:* Mësuesi bën pyetje: “Si e kuptojmë që një enë mban më shumë?”, “Pse disa enë mbajnë më pak ujë?”, “Ku përdorim enë me madhësi të ndryshme në jetën e përditshme?”

Tabela 11. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Gjeometria", nëntematika "Gjeometria në plan"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Gjp)1. Nxënësi emërton format 2D (katror, trekëndësh, rreth, drejtkëndësh) dhe tregon veçoritë e tyre, si numri i brinjëve dhe nëse ato janë të drejta apo të lakuara	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi paraqet objekte të njohura për nxënësit, si orë muri, dritare, tabelë ose shenjë trafiku dhe pyet: "Çfarë forme ka ky objekt? A ka brinjë të drejta apo të lakuara?" Nxënësit vëzhgojnë dhe japin përgjigje. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen forma prej kartoni ose plastike: katror, trekëndësh, rreth dhe drejtkëndësh. Ata i prekin, i krahasojnë dhe vëzhgojnë brinjët dhe qoshet e tyre. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit numërojnë brinjët dhe tregojnë nëse ato janë të drejta apo të lakuara. Ata dallojnë se rrethi nuk ka brinjë të drejta, ndërsa katrori dhe drejtkëndëshi kanë brinjë të drejta. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Gjej formën". Ai tregon një figurë ose përshkruan vetitë e saj ("Ka 3 brinjë të drejta") dhe nxënësit duhet të gjejnë formën përkatëse. *Veprimtaria me vizatim dhe ngjyrosje*: Nxënësit vizatojnë format 2D ose ngjyrosin figura të ndryshme sipas udhëzimeve të mësuesit. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Trekëndëshi ka 3 brinjë të drejta." ose "Rrethi është i lakuar dhe nuk ka qoshe." *Reflektimi:* Mësuesi bën pyetje: "Si e dallojmë një katror nga një drejtkëndësh?", "Cila formë nuk ka brinjë të drejta?", "Ku shohim këto forma në jetën e përditshme?"

Tabela 12. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Gjeometria", nëntematika "Gjeometria në hapësirë"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Gjh)1. Nxënësi dallon objekte praktike dhe ilustrime në formë kubi, kuboidi, cilindri, koni, sferë dhe i përshkruan bazuar në veçoritë e tyre, si numri i faqeve, i kulmeve dhe nëse faqet janë të sheshta apo të lakuara	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi vendos mbi tavolinë objekte të ndryshme nga jeta e përditshme, si kuti, top, kanaçe, kapelë feste ose kuti këpucësh dhe pyet: "Çfarë forme kanë këto objekte? A mund t'i grupojmë sipas formës?" Nxënësit vëzhgojnë objektet dhe japin përgjigje. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen trupa gjeometrikë ose objekte reale në formë kubi, kuboidi, cilindri, koni dhe sfere. Ata i prekin, i rrotullojnë dhe vëzhgojnë faqet, qoshet dhe sipërfaqet e tyre. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit dallojnë se disa trupa kanë faqe të sheshta, ndërsa të tjerë kanë sipërfaqe të lakuara. Ata numërojnë faqet dhe kulmet në mënyrë të thjeshtë dhe përshkruajnë trupat: "Kubi ka faqe të sheshta.", "Sfera është e rrumbullakët." *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Gjej trupin". Ai përshkruan një trup ("Ka formë si top dhe është i lakuar.") dhe nxënësit duhet të gjejnë objektin përkatës. *Veprimtari me grupim*: Nxënësit grupojnë objektet sipas formës së tyre: të rrumbullakëta, me faqe të sheshta, me kulme etj. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: "Kanaçja ka formë cilindri." ose "Kutia e lodrave ka formë kuboidi." *Reflektimi:* Mësuesi bën pyetje: "Cili trup mund të rrotullohet si top?", "Cili trup ka vetëm faqe të sheshta?", "Ku shohim këto forma në jetën e përditshme?"

Tabela 13. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Gjeometria", nëntematika "Shndërrimet gjeometrike"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Gjsh)2. Nxënësi dallon figura simetrike nga jeta e përditshme	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi tregon figura dhe objekte të njohura për nxënësit, si flutura, zemra, gjethe ose fytyra dhe pyet: "Çfarë vini re te këto figura? A duken njësoj në të dy anët?" Nxënësit vëzhgojnë dhe japin mendime. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen figura të palosshme prej letre. Ata i palosin në mes dhe kontrollojnë nëse të dy anët përputhen. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit krahasojnë figura simetrike dhe jo simetrike. Ata përdorin pasqyrë ose palosje për të parë nëse figura "ndahet" në dy pjesë të njëjta. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Gjej figurën simetrike". Nxënësit zgjedhin nga disa figura ato që kanë dy anë të njëjta. *Veprimtaria me vizatim*: Nxënësit plotësojnë gjysmën që mungon të një figure të thjeshtë simetrike ose ngjyrosin vetëm figurat simetrike në një fletë pune. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Flutura është simetrike sepse të dy krahët duken njësoj." *Reflektimi*:

	Mësuesi bën pyetje: “Si e kuptojmë që një figurë është simetrike?”, “Ku shohim simetri në natyrë dhe në jetën e përditshme?”, “A janë të gjitha figurat simetrike?”
1RN(Gjsh)3. Nxënësi zbulon kur një objekt apo person duket njësoj edhe pasi është rrotulluar	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi tregon një top, një pjatë ose një rreth prej kartoni dhe pyet: “Çfarë ndodh me këtë objekt kur e rrotullojmë? A duket po njësoj?” Nxënësit vëzhgojnë dhe japin përgjigje. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen objekte të ndryshme, si top, kub, laps ose figurë rrethi. Ata i rrotullojnë dhe vëzhgojnë nëse objekti ndryshon pamje apo mbetet i njëjtë. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit krahasojnë objekte që duken njësoj pas rrotullimit me objekte që ndryshojnë pamje. Ata përdorin shprehje si: “Topi duket njësoj.” ose “Lapsi ndryshon pozicion.” *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën “Rrotullo dhe zbulo”. Nxënësit rrotullojnë objekte ose figura dhe tregojnë nëse ato duken po njësoj apo ndryshe. *Veprimtaria me figura*: Nxënësit vëzhgojnë figura të thjeshta të rrotulluara dhe tregojnë cilat mbeten të njëjta pas rrotullimit. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: “Rrethi duket njësoj edhe kur e rrotullojmë.” ose “Kutia ndryshon mënyrën si duket.” *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: “Cilat objekte duken njësoj pas rrotullimit?”, “Pse disa objekte ndryshojnë?”, “Ku shohim objekte që rrotullohen në jetën e përditshme?”

Tabela 14. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Algjebra", nëntematika "Zgjidhja e ekuacioneve, inekuacioneve, sistemeve të ekuacioneve"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Aeis)1. Nxënësi gjen numrin që duhet vendosur në kutizë në barazime, me mbledhje ose me zbritje brenda numrit 20	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi shkruan në tabelë një barazim të thjeshtë, si: 5 + □ = 9 dhe pyet: "Cili numër mungon që barazimi të jetë i saktë?" Nxënësit japin mendime dhe përpiqen të gjejnë përgjigjen. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësit përdorin kuba, kapëse ose figura. Ata vendosin 5 objekte dhe më pas shtojnë objekte të tjera derisa të arrijnë në 9, për të zbuluar numrin që mungon. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit punojnë me barazime të ndryshme me mbledhje dhe zbritje, si: □ + 3 = 10, 12 − □ = 7. Ata përdorin objekte, gishta ose boshtin numerik për të gjetur numrin që mungon. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën "Gjej numrin e fshehur". Nxënësit zgjedhin një kartelë me barazim dhe plotësojnë kutizën me numrin e duhur. *Veprimtaria me kartela*: Nxënësve u jepen kartela me numra dhe barazime të paplota. Ata zgjedhin kartelën e duhur për të plotësuar barazimin. *Prezantimi*: Nxënësit prezantojnë: "Në barazimin 6 + □ = 10 mungon numri 4." ose "Te 15 − □ = 10 mungon numri 5." *Reflektimi:*

	Mësuesi bën pyetje: “Si e gjetëm numrin që mungon?”, “Si na ndihmojnë objektet ose boshti numerik?”, “Pse duhet të kontrollojmë nëse barazimi është i saktë?”

Tabela 15. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën “Algjebra”, nëntematika “Funksioni”

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(Af)1. Nxënësi dallon dhe vazhdon një varg, i cili ka të bëjë me ndryshimin sipas një ligjësie me një ose dy kritere (p.sh., ndryshimi i ngjyrës dhe formës)	Prezantimi i situatës: Mësuesi vendos në tabelë një varg me figura ose objekte, p.sh.: rreth i kuq, katror blu, rreth i kuq, katror blu… dhe pyet: “Çfarë vini re? Cila figurë vjen më pas?” Nxënësit vëzhgojnë dhe japin mendime. *Përdorimi i materialeve konkrete*: Nxënësve u jepen kuba, figura gjeometrike ose kartela me ngjyra dhe forma të ndryshme. Ata i vendosin sipas modelit të dhënë nga mësuesi. *Eksplorimi praktik*: Nxënësit dallojnë rregullin e vargut duke vëzhguar ndryshimin e ngjyrës, formës ose të dyja së bashku. Më pas vazhdojnë vargun me figurat që mungojnë. *Lojë matematikore*: Mësuesi organizon lojën “Çfarë vjen më pas?”. Ai tregon një varg dhe nxënësit duhet të zgjedhin figurën ose ngjyrën që plotëson modelin. *Veprimtaria me vizatim dhe ngjyrosje*: Nxënësit plotësojnë vargje në fletë pune duke vizatuar ose ngjyrosur figurën e duhur sipas ligjësisë së dhënë. *Prezantimi:*

	Nxënësit prezantojnë: “Pas katrorit blu vjen rrethi i kuq sepse vargu përsëritet.” ose “Ngjyrat ndryshojnë kuqe-blu-kuqe-blu.” *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: “Si e kuptuam rregullin e vargut?”, “Çfarë ndryshon në varg?”, “Ku shohim modele dhe vargje në jetën e përditshme?”

Tabela 16. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën “Statistika dhe Probabiliteti”, nëntematika “Statistika”

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
1RN(S)1. Nxënësi grumbullon, zbulon ose klasifikon grup sendesh apo figurash në bazë të një cilësie ose dy cilësive të përbashkëta (ngjyra, forma, trashësia etj.).	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi i shpjegon nxënësve: “Sot do të bëheni gjuetarë! Duhet të mblidhni sende dhe t’i vendosni në grupe sipas cilësive që kanë të përbashkëta.” *Zbulimi i sendeve*: Mësuesi vendos shumëllojshmëri sendesh në një tryezë ose në një kënd të klasës. Nxënësit me radhë ose në grupe, ose në çift zgjedhin disa sende. *Klasifikimi*: Nxënësit ndajnë sendet në grupe sipas një cilësie të vetme (p.sh. vetëm ngjyra) ose dy cilësive (p.sh. ngjyra dhe forma). Për shembull: Grupi 1 ka zgjedhur sende me ngjyrë të kuqe dhe rrethore. Grupi 2 ka zgjedhur sende me ngjyrë të kaltër dhe katrore. Grupi 3 ka zgjedhur sende me ngjyrë të kuqe dhe topa. Mund të përdoren edhe kuti ose fletë me etiketa për secilin grup. *Diskutimi:*

	Mësuesi pyet: “Si i zgjodhët sendet për secilin grup?”; “A mund t’i ndani ndryshe nëse ndryshojmë cilësinë?”; “Cilat cilësi janë më të lehta për t’u dalluar?” *Reflektimi:* Në fund nxënësit mund të klasifikojnë të njëjtat sende, por këtë herë sipas një cilësie tjetër për të kuptuar që një objekt mund të ketë më shumë se një cilësi që mund të përdoret për klasifikim. Për shembull të gjitha sendet e kuqe.
1RN(S)2. Nxënësi përdor piktogramet, diagramin e Venit dhe diagramin e Carrolit	*Prezantimi i situatës*: Mësuesi thotë: “Sot do të zbulojmë mënyra të ndryshme për të organizuar dhe paraqitur informacionin. Do të shohim si mund të grupojmë lodrat, frutat ose figurat sipas ngjyrës, formës apo llojit.” Nxënësit japin shembuj të objekteve që mund të grupohen. *Përdorimi i piktogramit*: Mësuesi pyet nxënësit për frutin e tyre të preferuar dhe regjistron përgjigjet me figura të vogla (p.sh. një figurë molle për çdo nxënës që zgjedh mollën). Nxënësit vëzhgojnë dhe tregojnë cili frut është zgjedhur më shumë ose më pak. *Përdorimi i diagramit të Venit*: Nxënësve u jepen figura ose objekte të ndryshme. Ata i vendosin në dy rrathë sipas vetive të tyre, p.sh.: “objekte të kuqe” dhe “objekte të rrumbullakëta”. Nxënësit zbulojnë se disa objekte mund të vendosen në pjesën e përbashkët. *Përdorimi i diagramit të Carrolit*: Mësuesi paraqet një tabelë të thjeshtë me dy kritere, si: “ka rrota / nuk ka rrota” dhe “është i kuq / nuk është i kuq”. Nxënësit vendosin figurat në kutinë e duhur.

	Lojë matematikore: Mësuesi organizon lojën “Gjej vendin e duhur”. Nxënësit zgjedhin një figurë dhe vendosin ku duhet të shkojë në diagram. *Prezantimi:* Nxënësit prezantojnë: “E vendosa topin në pjesën e përbashkët sepse është i kuq dhe i rrumbullakët.” ose “Në piktogram molla ka më shumë figura.” *Reflektimi*: Mësuesi bën pyetje: “Pse na ndihmojnë diagramet?”, “Si i grupojmë objektet?”, “Cili diagram ju pëlqeu më shumë dhe pse?”

LËNDA: DITURI NATYRE

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E DITURISË SË NATYRËS

*Tabela 1. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Forcat dhe energjia", nëntematika "**Krahasimi i lëvizjes së trupave**"*

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
Nxënësi vrojton mënyrat e ndryshme të lëvizjes së trupave në mjedisin përreth (p.sh.: lëkundet, vrapon, kërcen, rrotullohet, përshpejtohet, ngadalësohet, ndalon, noton, fundoset)	*Prezantimi i situatës:* **Mësuesi u drejtohet nxënësve:** Imagjinoni se jeni në një kënd lojërash. Disa fëmijë po rrëshqasin në rrëshqitëse, disa po rrokullisin topa, të tjerë po lëvizin biçikletat e tyre ose kërcejnë me litar. A lëvizin të gjithë fëmijët në të njëjtën mënyrë? A mund të dalloni si ndryshon lëvizja e tyre? Sot do të zbulojmë se si lëvizin trupat dhe si mund t'i krahasojmë! *Veprimtari praktike:* **Materialet**: Mësuesi sjell në klasë ose tregon trupa/objekte si: top, biçikletë lodër, kuti, libër, makinë lodër, tullumbace, rrotë, kub druri, lodër që kërce. *Punë në grupe:* Nxënësit punojnë me objektet për t'i lëvizur në një sipërfaqe të sheshtë. Ata vëzhgojnë si lëviz secili objekt kur e shtyjnë ose e lënë të bjerë. **Klasifikimi**: Grupet i ndajnë objektet sipas mënyrës së lëvizjes në 3 kategori: ✓ Rrokullisen (topi, rrota) ✓ Rrëshqasin (libri, kuti) ✓ Kërcejnë (lodra që kërce, tullumbace e fryrë)

	Përshkrimi dhe diskutimi: Çdo grup shpjegon zgjedhjet e veta: Ne vumë topin te trupat që rrokullisen, sepse ai lëviz duke u rrotulluar Kutia rrëshqet, nuk rrotullohet, kështu që e vumë te trupat që rrëshqasin. Mësuesi udhëzon diskutimin me pyetje si: ✓ A mund të lëvizë një trup në më shumë se një mënyrë ✓ Si ndikon forma e trupit në mënyrën e lëvizjes ✓ Çfarë ndodh nëse e shtyjmë fort apo butë? *Prezantimi:* Grupet përgatisin një fletë/poster me vizatime ose figura dhe i vendosin në tabelë nën kategoritë: ✓ Rrokulliset ✓ Rrëshqet ✓ Kërcen Nxënësit shpjegojnë zgjedhjet para klasës. *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon klasën me pyetje për të nxitur të menduarit: ✓ Pse është e rëndësishme të dimë si lëvizin trupat? ✓ Si ndihmon kjo njohuri në jetën e përditshme? ✓ A mund të lëndohemi nëse nuk e dimë si lëvizin trupat?

Tabela 2. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Elektriciteti dhe magnetizmi", nëntematika " Objektet që punojnë me rrymë elektrike"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
Nxënësi identifikon objektet/pajisjet që punojnë me elektricitet.	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi u drejtohet nxënësve: Imagjinoni që është errësirë dhe gjithçka është fikur në shtëpi. Nuk ndizen llambat, frigoriferi nuk punon, televizori nuk ndizet. Çfarë ka ndodhur? Po sikur të mos kishim rrymë elektrike, si do ishte jeta jonë? Le të zbulojmë së bashku se cilat pajisje na ndihmojnë çdo ditë dhe si punojnë ato! *Veprimtari hulumtuese:* Mësuesi sjell në klasë ose tregon figura të objekteve si: llambë, frigorifer, televizor, kompjuter, lavatriçe, telefon, radio, sobë elektrike. Nxënësit punojnë në grupe dhe ndajnë pajisjet në dy kategori: Pajisje që punojnë me rrymë elektrike. Pajisje që nuk kanë nevojë për rrymë (si libri, topi, furça e dhëmbëve). *Përshkrimi dhe diskutimi:* Çdo grup shpjegon pse e vendosi një pajisje në një nga kategoritë. Diskutohet: "Si e kuptojmë që një pajisje ka nevojë për rrymë?" (ka prizë, buton, drita që ndizen, zhurmë etj.) *Prezantimi:* Grupet paraqesin postera ose fletë me pamjet dhe shpjegojnë ndarjen e tyre.

	P.sh.: Ne kemi vendosur televizorin te pajisjet që punojnë me rrymë sepse ai ndizet me buton dhe ka nevojë për prizë. Libri nuk ka nevojë për rrymë, sepse mund ta lexojmë pa e ndezur. *Reflektimi:* Mësuesi i udhëzon me pyetje si: Pse është e rëndësishme të dimë cilat pajisje kanë nevojë për rrymë? Çfarë ndodh nëse keqpërdorim pajisjet elektrike? Si mund të kujdesemi që të përdorim rrymën në mënyrë të sigurt?
Rezultatet e të nxënit	***Zbulimi i magnetëve***
Nxënësi shpjegon se çfarë ndodh kur magnetet afrohen dhe prekin trupa të përbërë nga materiale të ndryshme.	*Prezantimi i situatës* Mësuesi u drejtohet nxënësve: "Sot do të zbulojmë fuqinë e magnetit! Unë kam këtu një magnet dhe disa objekte të ndryshme. A mendoni se magneti do t'i tërheqë të gjithë objektet ? Çfarë mund të ndodhë kur magneti afrohet pranë objekteve prej metali, druri, plastike apo letre? Le ta zbulojmë së bashku përmes lojës dhe eksperimentimit!" Nxënësit japin mendimet e tyre dhe bëjnë parashikime për objektet që do të provojnë më vonë. **Veprimtari praktike:** Nxënësit ndahen në grupe të vogla. Çdo grup pajiset me: • një magnet • kapëse letre • gozhdë

	• monedhë • lugë plastike • laps druri • gomë • letër • kanaçe alumini • çelës metalik • copë pëlhure • shishe plastike e vogël • pirun metalik • copë kartoni Mësuesi u kërkon nxënësve që fillimisht të parashikojnë se cilat objekte do të tërhiqen nga magneti dhe cilat jo. Nxënësit shprehin mendimet e tyre duke përdorur fjali të thjeshta si: • "Unë mendoj se çelësi do të tërhiqet dhe të ngjitet pas magnetit." • "Unë besoj se letra nuk do të tërhiqet nga magneti." Më pas, nxënësit provojnë një nga një objektet duke afruar magnetin pranë tyre. Ata vëzhgojnë me kujdes se çfarë ndodh: • a ngjitet objekti te magneti;

- a lëviz drejt magnetit;
- apo nuk ndodh asnjë ndryshim.

Nxënësit diskutojnë në grup dhe klasifikojnë objektet në dy kategori:

Objekti	Tërhiqet nga magneti	Nuk tërhiqet
Kapëse letre	✓	
Gozhdë	✓	
Çelës metalik	✓	
Laps druri		✓
Letër		✓
Lugë plastike		✓

Mësuesi i udhëzon nxënësit të vëzhgojnë materialin prej të cilit janë bërë objektet dhe i ndihmon të dallojnë materialet metalike nga ato prej druri, plastike, gome, letre apo pëlhure.

Veprimtari plotësuese: **"Zbulojmë magnetët"**

Mësuesi organizon një lojë të shkurtër në klasë. Në tavolinë ose në një kuti vendosen objekte të ndryshme. Nxënësit përdorin magnetin për të gjetur objektet që tërhiqen prej tij. Ata duhet të thonë:

- emrin e objektit;
- materialin prej të cilit është bërë;

	• nëse u tërhoq apo jo nga magneti. P.sh.: “Kapësja është prej metali dhe u tërhoq nga magneti.” “Lapsi është prej druri dhe nuk u tërhoq.” Kjo veprimtari zhvillon aftësinë e vëzhgimit dhe të komunikimit. *Përshkrimi dhe analiza* Pas eksperimentimit, nxënësit diskutojnë së bashku për atë që zbuluan. Mësuesi drejton diskutimin me pyetje si: • Cilat objekte u tërhoqën nga magneti? • Çfarë materiali kishin ato objekte? • Cilat objekte nuk reaguan fare? • Pse mendoni se plastika dhe druri nuk tërhiqen nga magneti? • Çfarë ndodh kur magneti prek një objekt metalik? • A mendoni se magnetet përdoren në jetën e përditshme? Ku? Nxënësit nxiten të përdorin fjalë të thjeshta si: “u ngjit”, “u tërhoq”, “u afrua”, “nuk lëvizi”, “është metalik”. Mësuesi shpjegon se magnetet kanë forcë tërheqëse dhe se ato tërheqin disa materiale metalike, si hekuri dhe çeliku. *Prezantimi*

	Çdo grup prezanton para klasës atë që zbuloi gjatë eksperimentit. P.sh.: “Ne zbuluam se gozhda, kapëset dhe çelësi u tërhoqën nga magneti.” “Lugët plastike, goma dhe letra nuk u tërhoqën.” “Objektet metalike reaguan më shumë ndaj magnetit.” Nxënësit mund të demonstrojnë para klasës mënyrën se si magneti tërheq objektet metalike. *Reflektimi* Në fund të orës, mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • Çfarë mësuam sot për magnetet? • Cilat materiale tërhiqen nga magneti? • Cilat objekte nuk tërhiqen? • Çfarë ju pëlqeu më shumë gjatë eksperimentit? • Ku mund të përdorim magnetet në jetën e përditshme? • A keni parë magnete në frigorifer, lodra apo pajisje të tjera? • Pse është e rëndësishme të vëzhgojmë dhe të eksperimentojmë? Mësuesi përmbyll orën duke theksuar se magnetet janë objekte të veçanta që tërheqin disa materiale metalike dhe përdoren në shumë sende që përdorim çdo ditë.

Tabela 3. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Drita dhe tingujt", nëntematika "Tingujt përreth nesh"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
Nxënësi <u>eksploron:</u> *a) tinguj nga burime të ndryshme;* *b) tinguj të ulët dhe të lartë.*	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi u thotë nxënësve: Sot do të bëjmë një udhëtim të veçantë për të zbuluar tingujt në mjedis. Dëgjoni me kujdes gjithçka që ndodh përreth jush. Mund të dëgjoni zogjtë, makinat, hapat, apo ndoshta edhe erën. Le ta zbulojmë së bashku botën e tingujve! *Hulumtim praktik:* Nxënësit ndahen në grupe të vogla dhe dalin në oborrin e shkollës ose qëndrojnë të qetë në klasë për 5 minuta për të dëgjuar tingujt. Çdo grup regjistron në një fletë (me ndihmën e mësuesit) tingujt që dëgjon (p.sh. zëri i mësueses, gjethet që lëvizin, kënga e zogjve, tingulli i kambanës së shkollës). Mësuesi ndihmon nxënësit të dallojnë tingujt natyrorë nga ata që krijohen nga njeriu. *Përshkrimi dhe analiza:* Grupet diskutojnë këto pyetje: • Nga vinte tingulli? • Ishte i fortë apo i lehtë? • Ishte i këndshëm apo i bezdisshëm? • Si mendoni se krijohen tingujt? *Prezantimi:*

	Çdo grup prezanton tingujt që ka dëgjuar dhe ndan mendimet për to. P.sh.: Ne dëgjuam zërin e zogjve dhe erën që lëvizte pemët. Ishin tinguj të këndshëm dhe të qetë. Ne dëgjuam një makinë që kaloi pranë. Ishte një tingull i fortë dhe i zhurmshëm. *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve si: • Pse është e rëndësishme të dëgjojmë me kujdes tingujt përreth nesh? • Si mund të dallojmë tingujt e natyrës nga ata që krijohen nga njerëzit? • Cilët tinguj ju pëlqyen më shumë dhe pse? • Çfarë tingujsh nuk ju pëlqyen dhe si mund të kujdesemi për të pasur më pak zhurmë? • A mund të dalloni tingujt nga zhurmat?
Rezultat i të nxënit	***Dallimi i tingujve natyrorë dhe tingujve të krijuar nga njeriu***
Nxënësi dallon tingujt natyrore dhe ato që krijohen nga njeriu në një mjedis përreth	*Prezantimi i situatës* Mësuesi u drejtohet nxënësve: “Sot do të bëhemi dëgjues shumë të kujdesshëm! Ne dëgjojmë tinguj çdo ditë: disa vijnë nga natyra, ndërsa disa krijohen nga njerëzit dhe mjetet që përdorim. A mund t’i dallojmë këta tinguj? Çfarë tingulli bën shiu? Po makina? Po zogjtë? Le t’i zbulojmë së bashku përmes dëgjimit dhe lojës!”

	Mësuesi luan ose imiton disa tinguj të ndryshëm, p.sh.: • cicërima zogjsh; • zhurmë makine; • tingull shiu; • zile telefoni. Nxënësit dëgjojnë me kujdes dhe mësuesi pyet: • "Cili tingull mendoni se vjen nga natyra?" • "Cili tingull krijohet nga njeriu?" • "A mund të dëgjojmë tinguj natyrorë jashtë klasës?" • "Çfarë tingujsh dëgjojmë në rrugë apo në shtëpi?" Nxënësit japin mendimet e tyre dhe përpiqen të dallojnë burimin e tingullit. *Hulumtim përmes veprimtarisë praktike:* Nxënësit ndahen në grupe të vogla. Çdo grup pajiset me: • figura ose karta me burime tingujsh; • telefon/tablet ose audio me tinguj; • lapsa me ngjyra.

	Tingujt që dëgjojmë mund të jenë natyrorë ose të krijuar nga njeriu. • Tinguj natyrorë: shiu, era, zogjtë, lumi, bubullima. • Tinguj të krijuar nga njeriu: makina, zilja e telefonit, muzika, fshesa elektrike, duartrokitjet. Mësuesi u kërkon nxënësve që fillimisht të parashikojnë: • Cilët tinguj janë natyrorë? • Cilët tinguj krijohen nga njeriu? Nxënësit shprehin mendimet e tyre me fjali të thjeshta si: • "Unë mendoj se shiu është tingull natyror." • "Unë besoj se makina është tingull i krijuar nga njeriu." Më pas nxënësit dëgjojnë tingujt një nga një dhe vëzhgojnë: nga mund të vijë tingulli?; • nëse tingulli është i butë apo i forte?; • nëse krijohet nga natyra apo nga njeriu? Nxënësit klasifikojnë tingujt në dy kategori: **Tingulli** | **Natyror** | **I krijuar nga njeriu**

Cicërima zogjsh	✓	
Shiu	✓	
Era	✓	
Makina		✓
Zile telefoni		✓
Muzika		✓

Mësuesi i ndihmon nxënësit të kuptojnë se tingujt natyrorë vijnë nga natyra, ndërsa tingujt e tjerë janë të krijuar nga njeriu.

Veprimtari plotësuese: **"Zbuloni tingullin"**

Mësuesi organizon një lojë në klasë.

Një nxënës mbyll sytë, ndërsa mësuesi ose një nxënës tjetër krijon një tingull:

- troket në tavolinë;
- tund çelësa;
- hap një shishe;
- fishkëllen;
- imiton shiun ose erën.

Nxënësi duhet të tregojë:

	• Çfarë tingulli dëgjoi?; • A është tingull natyror apo i krijuar nga njeriu? P.sh.: 1. Dëgjova tingullin e çelësave. Është tingull i krijuar nga njeriu. 2. Dëgjova shiun. Është tingull natyror. 3. Prodhohen nga njerëzit, mjetet apo pajisjet. Kjo lojë zhvillon vëmendjen dëgjimore dhe aftësinë e dallimit të tingujve. *Përshkrimi dhe analiza* Pas veprimtarisë, nxënësit diskutojnë së bashku për atë që zbuluan. Mësuesi drejton diskutimin me pyetje si: • Cilët tinguj ishin natyrorë? • Cilët tinguj krijohen nga njeriu? • Cilët tinguj dëgjojmë më shpesh në shkollë? • Cilët tinguj dëgjojmë më shpesh në shtëpi? • Cili tingull ju pëlqeu më shumë? • A kishte tinguj të fortë apo të bezdisshëm? • Pse është e rëndësishme t'i dëgjojmë me kujdes tingujt? Nxënësit nxiten të përdorin fjalë të thjeshta si: "i fortë", "i butë", "natyror", "zhurmë", "tingull", "makinë", "shi", "muzikë".

	Mësuesi shpjegon se mjedisi përreth nesh është plot me tinguj dhe se ne mund t'i dallojmë ata sipas burimit që i krijon. *Prezantimi* Çdo grup prezanton para klasës tingujt që klasifikoi. P.sh.: 1. Ne zbuluam se zogu, shiu dhe era prodhojnë tinguj natyrorë. 2. Makina, telefoni dhe muzika prodhojnë tinguj të krijuar nga njeriu. 3. Disa tinguj ishin të qetë, ndërsa disa shumë të fortë. Nxënësit mund të imitojnë ose riprodhojnë disa tinguj para klasës. *Reflektimi* Në fund të orës mësuesi i udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • Çfarë mësuam sot për tingujt? • Cili është ndryshimi mes tingujve natyrorë dhe atyre të krijuar nga njeriu? • Cilët tinguj dëgjojmë në natyrë? • Cilët tinguj dëgjojmë në qytet apo në shtëpi? • Cili aktivitet ju pëlqeu më shumë? • Pse është e rëndësishme të dëgjojmë me kujdes? • A mund të jetojmë pa tinguj? Mësuesi përmbyll orën duke theksuar se tingujt janë pjesë e jetës sonë të përditshme dhe se ata mund të vijnë nga natyra ose të krijohen nga njerëzit dhe mjetet që përdorim.

Tabela 4. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Struktura dhe funksionimi i organizmave të gjallë""

Rezultat i të nxënit	*Veprimtaria praktike*
"Vëzhgon dhe krahason të gjallën nga jo e gjalla."	*Prezantimi i situatës* Mësuesi/ja sjell në klasë ose paraqet figura dhe objekte të ndryshme: • një bimë në vazo, • një gur, • një kukull, • një gjethe të tharë, • një zog, • një laps, • një mollë, • një makinë lodër. Objektet vendosen mbi një tavolinë ose në një kënd të dukshëm të klasës, në mënyrë që nxënësit t'i vëzhgojnë me kujdes. Mësuesi/ja fton nxënësit të shikojnë dhe të përshkruajnë objektet: • Çfarë shikoni? • Cilat prej tyre mendoni se janë të gjalla?

	• Cilat nuk janë të gjalla? Nxënësit japin mendimet e tyre të para dhe argumentojnë përgjigjet. Më pas mësuesi/ja drejton diskutimin me pyetje nxitëse: • Si e kuptoni që një zog është i gjallë? • Çfarë mund të bëjë zogu që një lodër nuk mund ta bëjë? • A rritet një bimë? • A ka nevojë bima për ujë? • A merr frymë një kafshë? • A mund të hajë ushqim një gur? • A lëviz vetë makina lodër? • A është gjethja e tharë ende e gjallë? • Nga ka ardhur letra ose lapsi prej druri? • A kanë qenë dikur pjesë e një bime? Nxënësit diskutojnë, krahasojnë objektet dhe përpiqen të dallojnë: • gjallesat, • objektet jo të gjalla, • objektet që kanë qenë dikur të gjalla.

	Mësuesi/ja mund të marrë në dorë secilin objekt dhe të kërkojë nga nxënësit të tregojnë se në cilin grup duhet të vendoset. Për shembull: • zogu dhe bima → të gjalla; • guri dhe makina lodër → jo të gjalla; • gjethja e tharë dhe lapsi prej druri → kanë qenë dikur të gjalla. Në përfundim, mësuesi/ja përmbledh idetë kryesore: "Gjallesat rriten, ushqehen, marrin frymë dhe kanë nevojë për ujë. Disa objekte vijnë nga gjallesat, por tani nuk janë më të gjalla. Kështu, disa prej tyre kanë qenë dikur të gjalla, ndërsa disa të tjera nuk kanë qenë kurrë të gjalla." *Përshkrimi praktik* ***Veprimtaria 1.*** Vëzhgimi në oborr Nxënësit ndahen në grupe të vogla me 2–3 nxënës dhe dalin në oborrin e shkollës për të eksploruar mjedisin përreth. Çdo grup pajiset me fletë pune, lapsa dhe nëse është e mundur një tablet ose aparat fotografik për të fotografuar objektet e gjetura. Mësuesi/ja udhëzon nxënësit të kërkojnë dhe të identifikojnë: • 3 gjallesa; • 3 objekte jo të gjalla.

Nxënësit lëvizin në oborr duke vëzhguar me kujdes bimët, insektet, zogjtë, gurët, lodrat, stolat, tokën, ujin ose objekte të tjera që ndodhen në mjedis.

Për çdo element të gjetur, nxënësit:

- e tregojnë dhe e emërtojnë;
- e vizatojnë ose e fotografojnë;
- diskutojnë në grup pse mendojnë se është i gjallë ose jo i gjallë.

Nxënësit plotësojnë tabelën në fletën e punës:

Të gjalla	Jo të gjalla
lule	gur
zog	stol
pemë	top

Pas eksplorimit çdo grup prezanton gjetjet para klasës. Nxënësit tregojnë objektet ose vizatimet dhe shpjegojnë arsyet pse i kanë vendosur në secilin grup.

Mësuesi/ja ndihmon nxënësit të kuptojnë se:

- gjallesat rriten, ushqehen, marrin frymë dhe kanë nevojë për ujë;
- objektet jo të gjalla nuk i kryejnë këto procese.

Veprimtaria 2. Vizato një gjallesë

Çdo nxënës zgjedh një gjallesë që ka vëzhguar gjatë veprimtarisë:

	• një bimë • një lule • një zog • një mace • një pemë, ose një gjallesë tjetër nga mjedisi përreth. Nxënësit vizatojnë gjallesën në fletoren ose në fletën e punës duke përdorur lapsa me ngjyra. Mësuesi/ja i udhëzon të përfshijnë sa më shumë detaje: • ngjyrën, • formën, • pjesët kryesore, • vendin ku jeton. Pasi përfundojnë vizatimin nxënësit prezantojnë punën e tyre para klasës dhe tregojnë: • çfarë kanë vizatuar; • pse ajo është e gjallë; • çfarë i duhet për të jetuar. Për shembull: • “Kam vizatuar një lule në vazo. Ajo ka nevojë për ujë dhe dritë.”

	• "Kam vizatuar një zog. Ai ha ushqim dhe merr frymë." Mësuesi/ja i ndihmon nxënësit të kuptojnë se të gjitha gjallesat kanë nevoja për të jetuar dhe ndryshojnë gjatë rritjes së tyre. *Reflektimi.* Mësuesi/ja zhvillon një diskutim përmbyllës me të gjithë klasën dhe i fton nxënësit të reflektojnë mbi atë që mësuan gjatë veprimtarive. Nxënësve u drejtohen pyetje si: • Çfarë kanë të përbashkët gjallesat? • Cilat gjëra nuk janë të gjalla? • Cilat objekte kanë qenë dikur të gjalla? • Pse një gur nuk quhet i gjallë? • Pse një bimë quhet e gjallë? • Çfarë i duhet një gjallese për të jetuar? Nxënësit japin mendimet e tyre dhe krahasojnë përgjigjet me ato të shokëve. Mësuesi/ja rikthen shembujt e përdorur gjatë orës dhe ndihmon nxënësit të dallojnë: • gjallesat; • objektet që kanë qenë dikur të gjalla; • objektet që nuk kanë qenë kurrë të gjalla. Në fund mësuesi/ja përmbledh:

	“Gjallesat kanë nevojë për ujë, ushqim dhe ajër. Ato rriten, ndryshojnë dhe kryejnë procese jetësore. Disa objekte vijnë nga gjallesat, por tani nuk janë më të gjalla. Objektet jo të gjalla nuk i kryejnë këto procese.”
Nxënësi vëzhgon dhe identifikon pjesët kryesore të bimëve si: rrënja, kërcelli/trungu, gjethja, lulja.	*Prezantimi i situatës* Mësuesi/ja sjell në klasë një bimë të vogël në vazo ose paraqet figura të ndryshme bimësh, si: • pemë • lule • një perime • bimë zbukuruese. Bima vendoset në një vend të dukshëm në mënyrë që të gjithë nxënësit ta vëzhgojnë me kujdes. Mësuesi/ja fton nxënësit të shikojnë bimën dhe të tregojnë çfarë vënë re: • Çfarë shikoni te kjo bimë? • Çfarë ngjyre kanë gjethet? • A ka lule? • A është e gjatë apo e shkurtër? • A janë të gjitha bimët njësoj? Nxënësit japin mendimet e tyre dhe krahasojnë bimët që njohin nga shtëpia, oborri ose natyra. Më pas mësuesi/ja drejton diskutimin me pyetje më specifike: • Cila pjesë e bimës ndodhet nën tokë?

	• Me cilën pjesë qëndron bima drejt? • Cila pjesë është zakonisht e gjelbër? • Ku ndodhet lulja? • Çfarë mendoni se bën rrënja? • Pse bima ka gjethe? Nxënësit përpiqen të tregojnë pjesët e bimës duke përdorur figurën ose bimën reale. Mësuesi/ja mund të tregojë secilën pjesë me dorë dhe ta emërtojë: • rrënja, • kërcelli ose trungu, • gjethja, • lulja. Gjatë diskutimit nxënësit nxiten: • të vëzhgojnë me kujdes; • të krahasojnë pjesët; • të përdorin fjalët e reja shkencore. Në përfundim mësuesi/ja përmbledh:

	Bimët kanë pjesë të ndryshme dhe secila pjesë ka një rol të rëndësishëm për jetën e bimës. Rrënja ndodhet në tokë, kërcelli ose trungu e mban bimën drejt, gjethet janë zakonisht të gjelbra dhe lulja është pjesa ku formohen farat. *Përshkrimi praktik* ***Veprimtaria 1***. Vëzhgimi i bimës reale Nxënësit ndahen në grupe të vogla me 2–3 nxënës dhe secilit grup i jepet: • një bimë reale, ose • figura të mëdha të bimëve. Nxënësit vëzhgojnë me kujdes bimën dhe identifikojnë pjesët kryesore të saj. Ata e tregojnë me gisht: • rrënjën, • kërcellin ose trungun, • gjethet, • lulen; • emërtojnë secilën pjesë; • përshkruajnë ngjyrën, madhësinë dhe formën e tyre.

	Mësuesi/ja udhëzon nxënësit hap pas hapi: • Prekni me kujdes gjethen. Si ndihet ajo? • Shikoni ngjyrën e gjetheve. • Gjeni pjesën që e mban bimën drejt. • Shikoni ku lidhen gjethet me kërcellin. • A mund ta shohim rrënjën? • Pse mendoni se rrënja ndodhet nën tokë? Nëse rrënja nuk duket, mësuesi/ja mund të tregojë një figurë ose një bimë të nxjerrë nga toka për të ndihmuar nxënësit ta kuptojnë më qartë. Nxënësit krahasojnë bimët mes tyre: • A kanë të gjitha lule? • A janë gjethet njësoj? • Cila bimë ka trung më të trashë? Më pas secili grup prezanton shkurtimisht para klasës: • cilat pjesë identifikoi; • çfarë vuri re gjatë vëzhgimit.

	Mësuesi/ja thekson se: • rrënja ndihmon bimën të marrë ujë dhe të qëndrojë në tokë; • kërcelli ose trungu mban bimën drejt; • gjethet ndihmojnë bimën të përgatisë ushqimin; • lulja ndihmon në formimin e farave. ***Veprimtaria 2***. Ndërtojmë bimën Mësuesi/ja shpërndan për secilin grup: • figura të prera të pjesëve të bimës, ose • letër me ngjyra, ngjitës, gërshërë dhe lapsa me ngjyra. Nxënësit punojnë në grupe të vogla dhe ndërtojnë modelin e një bime duke bashkuar pjesët kryesore të saj. Mësuesi/ja udhëzon nxënësit: • Vendosni rrënjën poshtë. • Gjeni pjesën që mban bimën drejt. • Vendosni gjethet anash kërcellit.

	• Vendosni lulen në pjesën e sipërme të bimës. Nxënësit: • zgjedhin pjesët; • i ngjisin në vendin e duhur; • krahasojnë modelet me njëri-tjetrin; • kontrollojnë nëse të gjitha pjesët janë vendosur saktë. Gjatë punës mësuesi/ja qarkullon nëpër grupe dhe drejton pyetje: • Ku duhet të vendoset rrënja? • Pse kërcelli vendoset në mes? • Ku lidhen gjethet? • Cila pjesë është zakonisht me ngjyra? Pasi përfundojnë modelin, çdo grup prezanton bimën e ndërtuar para klasës. Nxënësit emërtojnë pjesët një nga një: • rrënja, • kërcelli ose trungu, • gjethja, • lulja.

	Më pas mësuesi/ja i nxit të tregojnë shkurtimisht rolin e secilës pjesë: • Rrënja ndihmon bimën të marrë ujë. • Kërcelli e mban bimën drejt. • Gjethet janë pjesë e gjelbër e bimës. • Lulja ndihmon në formimin e farave. *Veprimtaria 3.* Loja "Gjeje pjesën" Mësuesi/ja zhvillon një lojë të shkurtër për të përforcuar njohuritë mbi pjesët kryesore të bimës. Në tabelë vendoset: • një figurë e madhe e bimës ose • një bimë reale në vazo. Mësuesi/ja jep udhëzime të shkurtra: • Pjesa që ndodhet nën tokë. • Pjesa që mban bimën drejt. • Pjesa ku formohen lulet. • Pjesa që ndihmon bimën të përgatisë ushqimin.

	Nxënësit tregojnë pjesën përkatëse te figura ose bima dhe e emërtojnë me zë të lartë. Loja zhvillohet me ritëm të shpejtë dhe shërben si përforcim i njohurive të marra gjatë veprimtarive të mëparshme. *Reflektimi.* Mësuesi/ja zhvillon një diskutim përmbyllës me të gjithë klasën dhe i udhëzon nxënësit të reflektojnë mbi atë që mësuan gjatë orës. Nxënësve u drejtohen pyetje si: • Cilat janë pjesët kryesore të bimës? • Cila pjesë ndodhet nën tokë? • Pse bima ka gjethe? • Ku ndodhet lulja? • Çfarë do të ndodhte nëse bima nuk do të kishte rrënjë? • Me cilën pjesë qëndron bima drejt? Nxënësit japin mendimet e tyre dhe krahasojnë përgjigjet me ato të shokëve. Mësuesi/ja rikthen modelin e bimës ose bimën reale dhe kërkon nga nxënësit të tregojnë edhe një herë pjesët kryesore. Në fund mësuesi/ja përmbledh: "Bimët kanë rrënjë, kërcell ose trung, gjethe dhe lule. Çdo pjesë ka një rol të rëndësishëm. Rrënja ndihmon bimën të marrë ujë, kërcelli e mban drejt, gjethet ndihmojnë bimën të përgatisë ushqimin dhe lulja ndihmon në formimin e farave. Të gjitha pjesët punojnë së bashku që bima të jetojë dhe të rritet."

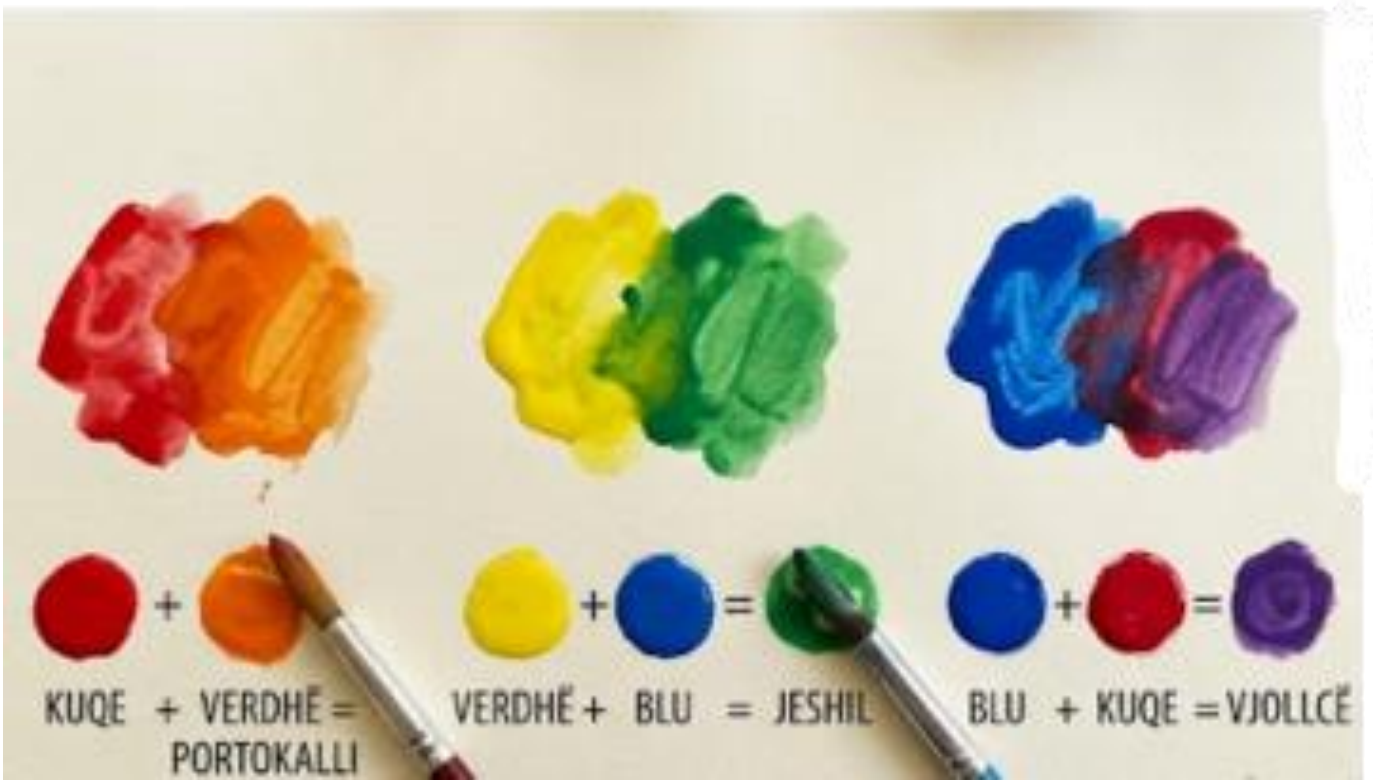
LËNDA: ART PAMOR

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E ARTIT PAMOR

Tabela 1. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Gjuha dhe komunikimi artistik"

TEMATIKA : GJUHA DHE KOMUNIKIMI ARTISTIK	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Nxënësi zbulon motive dhe i përdor në krijim duke i përsëritur me një ritëm të caktuar (p.sh. retë në qiell, vijëzime, pikat e shiut mbi ujë, murin me tulla, motive gjeometrike, etj);	**Hapi I.** Veprimtaria mësimore nis me një bisedë rreth motiveve që na rrethojnë në përditshmëri. Mësuesi fton nxënësit të vëzhgojnë me vëmendje veshjet e tyre ose mjedisin e klasës përmes pyetjeve nxitëse: A shihni diçka që përsëritet te bluza e shokut? Po te pllakat e dyshemesë? Më pas mësuesi vizaton në tabelë tre motive të ndryshme dhe nxënësit duhet ti emërtojnë ato. **Hapi II.** Në këtë fazë nxënësit bashkëpunojnë me shokun e bankës për të dhënë ide dhe për të përcaktuar motivin që do të realizojnë. Ata diskutojnë p.sh: njëri nxënës mund t'i sugjerojë shokut të realizojë motivin nëpërmjet reve në qiell, ndërsa shoku tjetër mund t'i thotë të përdorë figura gjeometrike si rrethi dhe trekëndëshi. Pas këtij shkëmbimi idesh, secili nxënës fillon punën individualisht në fletën e tij, duke vizatuar motivin e zgjedhur dhe duke e përsëritur atë me kujdes derisa të krijojë një model të rregullt ritmik.

	Hapi III. Në përfundim të orës, të gjithë nxënësit i vendosin punimet e tyre përpara klasës. Mësuesi drejton pyetje si: Cilin motiv ju sugjeroi shoku i bankës? Nxënësit bisedojnë rreth punimeve të tyre nga banka, duke treguar me gëzim se cilin motiv zgjodhën bashkë me shokun dhe duke e shpjeguar atë.
Eksperimenton duke përzier ngjyrat e para (primare) për të përftuar të dyta (sekondare) dhe i përdor në krijim;	**Hapi I.** Veprimtaria mësimore nis me historinë e bukur të "Tre Shokëve", ku *e kuqja, e verdha* dhe *bluja* jetonin të lumtura si ngjyra parësore (primare),por dëshironin shumë të kishin edhe shokë të tjerë në skuadrën e tyre.

	Në këtë moment mësuesi ndalon rrëfimin dhe u drejtohet nxënësve me pyetje: Si mendoni nxënës, a mund të krijojmë shokë të rinj vetëm duke përdorur këto tre ngjyra? Çfarë do të ndodhte nëse e kuqja dhe e verdha do të përqafoheshin fort? Po bluja me të verdhën dhe e kuqja me blunë? Skema në tabelë.  **Hapi II.** Në vijim, nxënësit udhëzohen të nisin eksperimentin mbi letër për të zbuluar nëse parashikimet e tyre ishin të sakta. Ata fillojnë të përziejnë me furçë të kuqen me të verdhën për të zbuluar portokallinë, të verdhën me blunë për të parë se si lind jeshilja dhe blunë me të kuqen për të krijuar vjollcën. Gjatë këtij procesi nxënësit vëzhgojnë me kuriozitet se si dy ngjyra të para bashkohen për të përftuar pra një ngjyrë të dytë (sekondare).

	Nxënësit realizojnë një krijim artistik ku përdorin të gjithë ngjyrat që krijuan vetë për të ngjyrosur tullumbace, lule apo flutura. **Hapi III.** Veprimtaria mbyllet me prezantimin e punimeve ku çdo fëmijë tregon me krenari vizatimin e tij dhe shpjegon me fjali të thjeshta se cilët ngjyra bashkoi për të përftuar ngjyrat e reja, duke forcuar kështu aftësitë e tyre të komunikimit.

Tabela 2. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Teknika dhe proceset artistike"

TEMATIKA 2 : TEKNIKA DHE PROCESET ARTISTIKE	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Vizaton formën e objekteve natyrale dhe format e objekteve të krijuara (format gjeometrike) në krijim;	**Hapi I.** Veprimtaria mësimore nis me një lojë të thjeshtë vizatimi në dërrasë ku mësuesi tregon se si format e krijuara nga njeriu (format gjeometrike) fshihen brenda natyrës. Nxënësit udhëzohen të marrin lapsin dhe të vizatojnë në qendër të fletës tri forma shumë të thjeshta: një rreth të madh, një katror dhe një trekëndësh. Kjo fazë shërben që nxënësit e vegjël të ushtrojnë dorën për të bërë vija të drejta dhe të lakuara në letër. **Hapi II.** Në këtë fazë nxënësit përdorin imagjinatën për t'i shndërruar këto forma gjeometrike në objekte apo gjallesa të natyrës vetëm përmes vizatimit. Me laps ose me lapsa me ngjyra ata i shtojnë rrethit sy dhe rreze për ta kthyer në një diell, katrorit i vizatojnë dritare për ta kthyer në një shtëpi, ndërsa trekëndëshit i shtojnë degë për ta kthyer në një pemë krishtlindjeje ose sqep dhe këmbë për ta kthyer në një zog të vogël.

	 Hapi III. Në përfundim të veprimtarisë të gjithë nxënësit vendosin punimet e tyre përpara klasës. Ata dalin me radhë të organizuar në grupe me nga pesë nxënës, ku secili shpjegon me fjalë të thjeshta se si e transformoi figurën fillestare. Pasi çdo grup përfundon prezantimin mësuesi drejton pyetje për të gjithë klasën për të nxitur vëzhgimin :Nëse shikoni vizatimet e shokëve, kush mund të gjejë se në cilën figurë është fshehur trekëndëshi apo katrori?
Nxënësi krijon në teknikën e kolazhit duke përdorur materiale të ndryshme (letra	**Hapi I.** Veprimtaria mësimore nis me zbulimin e materialeve dhe kuptimin e teknikës përmes prekjes dhe vëzhgimit. Mësuesi u tregon nxënësve se arti nuk bëhet vetëm me lapsa e bojëra por edhe me copa letrash, copëza tekstili, kopsa apo fije peri ose muline. Gjatë këtij hapi nxënësit prekin teksturat e ndryshme(të

me ngjyra, tekstile, etj.)	lëmuara, të ashpra, të buta) dhe mësuesi u shpjegon se "Kolazhi" është si një lojë ku ne bashkojmë pjesë të ndryshme për të krijuar një figurë të re. Mësuesi drejton pyetjen: A mund të ndërtojmë një objekt pa e vizatuar me laps, por vetëm duke ngjitur materiale mbi letër? **Hapi II.** Për ta bërë procesin më të qartë mësuesi shfaq një video të shkurtër (2-3 minuta) që tregon se si ndërtohet një pemë me teknikën e kolazhit, duke u fokusuar te grisja e letrës dhe ngjitja e shtresave. Pas videos, nxënësit realizojnë detyrën praktike "Pema ime në pranverë". Fillimisht ata grisin ose presin shirita kartoni apo letër për të krijuar trupin dhe degët e pemës e ti ngjisin ato mbi fletë. Më pas, grisin lirisht copa letrash me ngjyra ose copa tekstile për të krijuar gjethet e gjelbra dhe lulet rozë, duke i ngjitur ato kudo mbi degë. Ata krijojnë duke vendosur lulet mbi gjethet, duke krijuar shtresa që i japin pemës vëllim dhe bukuri pa u shqetësuar për format e rregullta. **Hapi III.** Nxënësit qëndrojnë në bankat e tyre, ndërsa mësuesi lëviz nëpër klasë duke vëzhguar punimet. Mësuesi drejton pyetje për bashkëbisedim: Sa materiale keni përdorur në punimin tuaj? Cili nga materialet që keni ngjitur ju pëlqen më shumë kur e prekni me dorë? Si duket pema juaj tani që është mbushur me gjethe dhe lule?

	Në fund mësuesi nuk zgjedh një punim fitues, por vlerëson origjinalitetin e çdo nxënësi, duke gjetur një element të veçantë te secila pemë (p.sh. pema me lulet më të bukura ose pema me shtresat më interesante, etj…), duke i bërë të gjithë të ndihen suksesshëm.
Nxënësi përdor për stampim objekte që kanë teksturë dhe formë interesante me fruta, perime, dhe objekte të ndryshme etj;	**Hapi I.** Veprimtaria nis me një lojë në grupe (5-6 nxënës) rreth një flete të madhe (tabak), ku mësuesi shpjegon se si dora e tyre mund të shërbejë si stampa e parë. Në vend të lapsave nxënësit lyejnë duart me bojëra uji dhe krijojnë sfondin e përbashkët duke stampuar pëllëmbët dhe gishtat mbi letër. Kjo fazë u shërben nxënësve për të krijuar stampim përmes gjurmëve të duarve, hapësirën ku do të stampohen më pas format e frutave dhe perimeve. **Hapi II.** Më pas mbi sfondin e krijuar me duar, nxënësit nisin të stampojnë duke përdorur objekte me forma interesante. Ata lyejnë me penel sipërfaqen e frutave apo perimeve të prera (si limon, mollë, speca, patate,) dhe i shtypin fort mbi fletë për të lënë gjurmën e tyre. Gjatë këtij procesi nxënësit eksperimentojnë duke përdorur format e frutave dhe sipërfaqen e tyre për të krijuar figura si lule, flutura, pemë, diell etj.

Gjatë kësaj faze mësuesi lëviz nëpër klasë duke vëzhguar me interes procesin dhe i nxit ata të shohin përtej formës fillestare.

Hapi III. Veprimtaria mbyllet me një bisedë rreth tavolinave të punës, ku mësuesi i fton nxënësit të vëzhgojnë me kujdes punimin e tyre të përbashkët. Mësuesi drejton dy pyetje që nxjerrin në pah zbatimin e teknikës: Cilin nga objektet zgjodhët të përdorni më shumë dhe pse ju pëlqeu gjurma që ai linte mbi letër? A janë të qarta të gjitha stampat që keni realizuar apo ka disa që janë bashkuar me njëra-tjetrën?

Tabela 3. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Historia, arti dhe shoqëria"

TEMATIKA 3: HISTORIA, ARTI DHE SHOQËRIA	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Nxënësi realizon punime artistike duke u mbështetur në objekte të thjeshta të trashëgimisë artizanale (p.sh.: realizon një vazo me plastelinë);	**Hapi I.** Veprimtaria nis me një atmosferë entuziaste ku nxënësit vendosin mbi bankat e tyre objektet artizanale që kanë sjellë nga shtëpia, ndërsa mësuesi ekspozon disa objekte të tjera artizanale të trashëgimisë. Për të nxitur bisedën dhe kureshtjen mësuesi drejton pyetje: Kujt i përkasin këto objekte në familjen tuaj dhe përse prindërit apo gjyshërit tuaj i ruajnë ato? Cili nga këto objekte ju duket më i veçantë? **Hapi II.** Në këtë fazë nxënësit shndërrohen në artizanë të vegjël dhe zgjedhin llojin e punimit që dëshirojnë të realizojnë, duke u bazuar te objektet që kanë mbi banka. Disa nxënës mund të modelojnë me plastelinë një vazo ose pjatë balte, ndërsa të tjerë mund të vizatojnë mbi letër detajet e bukura të një jeleku, qilimi apo shamie tradicionale.

	Gjatë punës mësuesi lëviz nëpër klasë, duke i ndihmuar dhe nxitur nxënësit për realizimin sa më kreativ të punimeve të tyre. **Hapi III.** Veprimtaria mbyllet me krijimin e një ekspozite ku punimet e reja artistike vendosen pranë objekteve origjinale të trashëgimisë. Mësuesi u shpërndan nxënësve disa yje të vegjël prej letre dhe i fton ata të bëjnë një shëtitje nëpër klasë. Secili nxënës mund të vendosë një "yll vlerësimi" pranë punimit të një shoku që i pëlqen më shumë për mënyrën e realizimit.

LËNDA: EDUKIM FIZIK SPORT DHE SHËNDET

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E EDUKIMIT FIZIK SPORTIT DHE SHËNDETIT

Tabela 1. Shembull veprimtarie për përmbushjen e RN në tematikën "Edukim nëpërmjet aktiviteteve sportive".

Rezultat i të nxënit	*Veprimtari praktike 1: Loja lëvizore "Kalo topin"*
Nxënësi demonstron pjesëmarrje aktive në lojëra të thjeshta, duke respektuar rregullat dhe bashkëpunuar me shokët.	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të luajmë një lojë ku duhet të ndihmojmë njëri-tjetrin për të kaluar topin pa e lënë të bjerë në tokë. Kur luajmë me top me shokët, çfarë duhet të bëjmë që loja të zgjasë sa më shumë dhe të gjithë të marrin pjesë?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Loja lëvizore "Kalo topin" zhvillohet duke vendosur nxënësit në rreth dhe duke kaluar topin nga njëri tek tjetri me radhë, pa e hedhur fort dhe pa e lënë të bjerë, duke bashkëpunuar dhe respektuar rregullat e lojës. Nxënësit vendosen në rreth, mësuesi u jep një top dhe detyra e tyre është të: • *kalojnë topin me duar te shoku pranë,* • *përpiqen të mos e hedhin fort,* • *ndjekin radhën dhe qëndrojnë të përqendruar,* • *respektojnë shokët dhe hapësirën e lojës.*

	Zbatimi praktik: Nxënësit praktikojnë kalimin e topit në rreth duke bashkëpunuar dhe duke u ndihmuar me njëri-tjetrin. Loja përsëritet disa herë duke ndryshuar ritmin (ngadalë → më shpejt) dhe duke shtuar sfida të thjeshta, si kalimi i topit pa e lënë të bjerë ose përdorimi i më shumë se një topi. *Prezantimi.* Disa nxënës tregojnë para klasës si e kaluan topin dhe si ndihmuan që loja të vazhdonte pa ndërprerje. Ata ndajnë përvojën e tyre duke treguar çfarë bënë mirë dhe çfarë mund të përmirësojnë. *Reflektimi.* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: • *"Pse është e rëndësishme të bashkëpunojmë në lojë?"* • *"Çfarë ndodh kur nuk respektojmë rregullat?"* • *"Si mund ta ndihmojmë shokun që të mos e lërë topin të bjerë?"*

	LOJA LËVIZORE: "KALO TOPIN" 1 PREZANTIMI I SITUATËS Sot do të luajmë një lojë ku duhet të ndihmojmë njëri-tjetrin për të kaluar topin pa e lënë të bjerë në tokë. Kur luajmë me top me shokët, çfarë duhet të bëjmë që loja të zgjasë sa më shumë dhe të gjithë të marrin pjesë? 2 RREGULLAT E LOJËS Kalojmë topin me duar te shoku pranë. Përpiqemi të mos e hedhim fort. Ndjekim radhën dhe qëndrojmë të përqendruar. Respektojmë shokët dhe hapësirën e lojës. 3 ZBATIMI PRAKTIK Nxënësit praktikojnë kalimin e topit në rreth duke bashkëpunuar dhe duke u ndihmuar me njëri-tjetrin. SFIDA Kalojmë topin pa e lënë të bjerë. Ndryshojmë ritmin: ngadalë → më shpejt. Përdorim më shumë se një top. 4 PREZANTIMI Disa nxënës tregojnë para klasës si e kaluan topin dhe si ndihmuan që loja të vazhdonte pa ndërprerje. 5 REFLEKTIMI Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë me pyetje: Pse është e rëndësishme të bashkëpunojmë në lojë? Çfarë ndodh kur nuk respektojmë rregullat? Si mund ta ndihmojmë shokun që të mos e lërë topin të bjerë?

Tabela 2. Shembull veprimtarie për përmbushjen e RN në tematikën "Edukim nëpërmjet aktiviteteve sportive".

Rezultat i të nxënit	*Veprimtari praktike 2: Gara e vrapimit me pengesa të lehta*
Nxënësi demonstron koordinim dhe ekuilibër gjatë vrapimit, kapërcen pengesa të lehta me siguri, respekton rregullat e garës dhe pret radhën gjatë aktivitetit.	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të bëjmë një garë të vogël ku do të kaloni disa pengesa si sportistë të vegjël. Duhet të vraponi me kujdes, të ruani ekuilibrin dhe të mos rrëzoheni. Si mendoni, si mund t'i kalojmë pengesat në mënyrë të sigurt dhe të rregullt?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Gara e vrapimit me pengesa të lehta zhvillohet duke vendosur disa pengesa të thjeshta në një distancë të caktuar ku nxënësit vrapojnë një nga një, kalojnë pengesat me kujdes dhe përpiqen të ruajnë ekuilibrin, duke respektuar radhën dhe rregullat e aktivitetit. Vendosen pengesa të vogla (kone, shkopa, rrathë). Nxënësit duhet të: • *vrapojnë një nga një,* • *kalojnë pengesat me kujdes,* • *ruajnë ekuilibrin gjatë lëvizjes,* • *presin radhën dhe respektojnë shokët.* *Zbatimi praktik:* Secili nxënës përshkon distancën duke kaluar pengesat dhe duke u përqendruar në lëvizje të sakta. Loja përsëritet me variante të ndryshme, si ecje në vend të vrapimit, kalim me kërcim me një këmbë ose shtim i një pengese të re për ta bërë aktivitetin më argëtues:

	• kryejnë distancën me ecje në vend të vrapimit, • kalim në formë kërcimi me një këmbë, • shtim i një pengese të re. *Prezantimi:* Nxënësit tregojnë si i kaluan pengesat nëse përdorën vrapim apo kërcim dhe ndajnë se cila pjesë e aktivitetit ishte më e lehtë apo më e vështirë për ta. *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • "*Si u ndjetë gjatë garës?"* • *"Cila pengesë ishte më e lehtë dhe cila më e vështirë?"* • *"Çfarë duhet të bëjmë për të qenë të sigurt gjatë aktivitetit?*

Veprimtari praktike 2:
Gara e vrapimit me pengesa të lehta

1. PREZANTIMI I SITUATËS

Mësuesi thotë:
"Sot do të bëjmë një garë të vogël ku do të kaloni disa pengesa si sportistë të vegjël. Duhet të vraponi me kujdes, të ruani ekuilibrin dhe të mos rrëzoheni. Si mendoni, si mund t'i kalojmë pengesat në mënyrë të sigurt dhe të rregullt?"

2. ZHVILLIMI I AKTIVITETIT

Gara e vrapimit me pengesa të lehta zhvillohet duke vendosur disa pengesa të thjeshta në një distancë të caktuar, ku nxënësit vrapojnë një nga një, kalojnë pengesat me kujdes dhe përpiqen të ruajnë ekuilibrin, duke respektuar radhën dhe rregullat e aktivitetit.

Nxënësit duhet të:
- ✓ vrapojnë një nga një,
- ✓ kalojnë pengesat me kujdes,
- ✓ ruajnë ekuilibrin gjatë lëvizjes,
- ✓ presin radhën dhe respektojnë shokët.

3. ZBATIMI PRAKTIK

Secili nxënës përshkon distancën duke kaluar pengesat dhe duke u përqendruar në lëvizje të sakta. Loja përsëritet me variante të ndryshme, si ecje në vend të vrapimit, kalim me kërcim me një këmbë ose shtim. i një pengese të re për ta bërë aktivitetin më argëtuese.

Ecje në vend të vrapimit

Kërcim me një këmbë

Shtim i një pengese të re

4. PREZANTIMI

Nxënësit tregojnë si i kaluan pengesat, nëse përdorën vrapim apo kërcim dhe ndajnë se cila pjesë e aktivitetit ishte më e lehtë apo më e vështirë për ta.

5. REFLEKTIMI

Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve:
- ✓ "Si u ndjetë gjatë garës?"
- ✓ "Cila pengesë ishte më e lehtë dhe cila më e vështirë?"
- ✓ "Çfarë duhet të bëjmë për të qenë të sigurt gjatë aktivitetit?"

Tabela 3. Shembull veprimtarie për përmbushjen e RN në tematikën "Edukim nëpërmjet aktiviteteve sportive".

Rezultat i të nxënit	*Veprimtari praktike 3: Gjimnastikë / Lëvizje manipulative (me trup të lirë, me rreth gjimnastikor).*
Kryen kombinime të thjeshta lëvizore, me pjesë të ndryshme të trupit.	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të bëjmë ushtrime të ndryshme me trupin dhe me rreth gjimnastikor. Do të mësojmë si të lëvizim duart, këmbët dhe trupin në mënyrë të koordinuar, këtë do ta bëjmë nëpërmjet lojës ku do të lëvizim trupin në mënyra të ndryshme dhe do të përdorim rrethin. Do të më imitoni mua dhe më pas do të krijoni edhe ju lëvizje. A jeni gati të lëvizni si sportistë të vegjël?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Nxënësit vendosen në hapësirë të lirë dhe ndjekin lëvizjet e mësuesit, duke përdorur trupin dhe rrethin gjimnastikor. Ata kryejnë lëvizje të thjeshta duke kombinuar duart, këmbët dhe trupin në mënyrë të koordinuar. Nxënësit vendosen në hapësirë të lirë dhe: • *ndjekin lëvizjet e mësuesit (ngritje duarsh, përkulje, kërcime të lehta),* • *mbajnë rrethin dhe e lëvizin lart, poshtë ose rreth trupit,* • *imitojnë lëvizje të thjeshta dhe argëtuese.* *Zbatimi praktik:* Nxënësit praktikojnë kombinime të thjeshta lëvizjesh duke përdorur trupin dhe rrethin gjimnastikor, si ngritje duarsh, përkulje dhe rrotullime. Ushtrimet përsëriten me ritme të ndryshme, duke i ndihmuar nxënësit të përmirësojnë koordinimin dhe kontrollin e lëvizjeve. Nxënësit praktikojnë kombinime si: • *ngre duart + përkulem,*

	• *kërcej lehtë + mbaj rrethin lart,* • *rrotulloj rrethin + hap këmbët,* • *kaloj rrethin nëpër trup.* *Lëvizjet/Loja vazhdon duke ndryshuar ritmin (ngadalë / shpejt) dhe duke i lënë nxënësit të krijojnë lëvizjet e tyre.* *Prezantimi:* Disa nxënës demonstrojnë para klasës kombinimet e lëvizjeve që realizuan duke përdorur trupin dhe rrethin gjimnastikor. Ata tregojnë se cilat lëvizje i kryen më lehtë dhe cilat ishin më sfiduese. Disa nxënës tregojnë: • *një lëvizje që krijuan vetë,* • *si përdorën rrethin,* • *cila lëvizje u pëlqeu më shumë.* *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë duke i pyetur se cilat lëvizje u pëlqyen më shumë dhe cilat pjesë të trupit përdorën gjatë aktivitetit. Nxënësit ndajnë mendimet e tyre dhe tregojnë nëse e kishin të lehtë apo të vështirë të kombinonin lëvizjet. Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • *"Cila lëvizje ishte më argëtuese?"* • *"Cilat pjesë të trupit përdorët?"*

- *“A ishte e lehtë të ndiqnit lëvizjet?”*

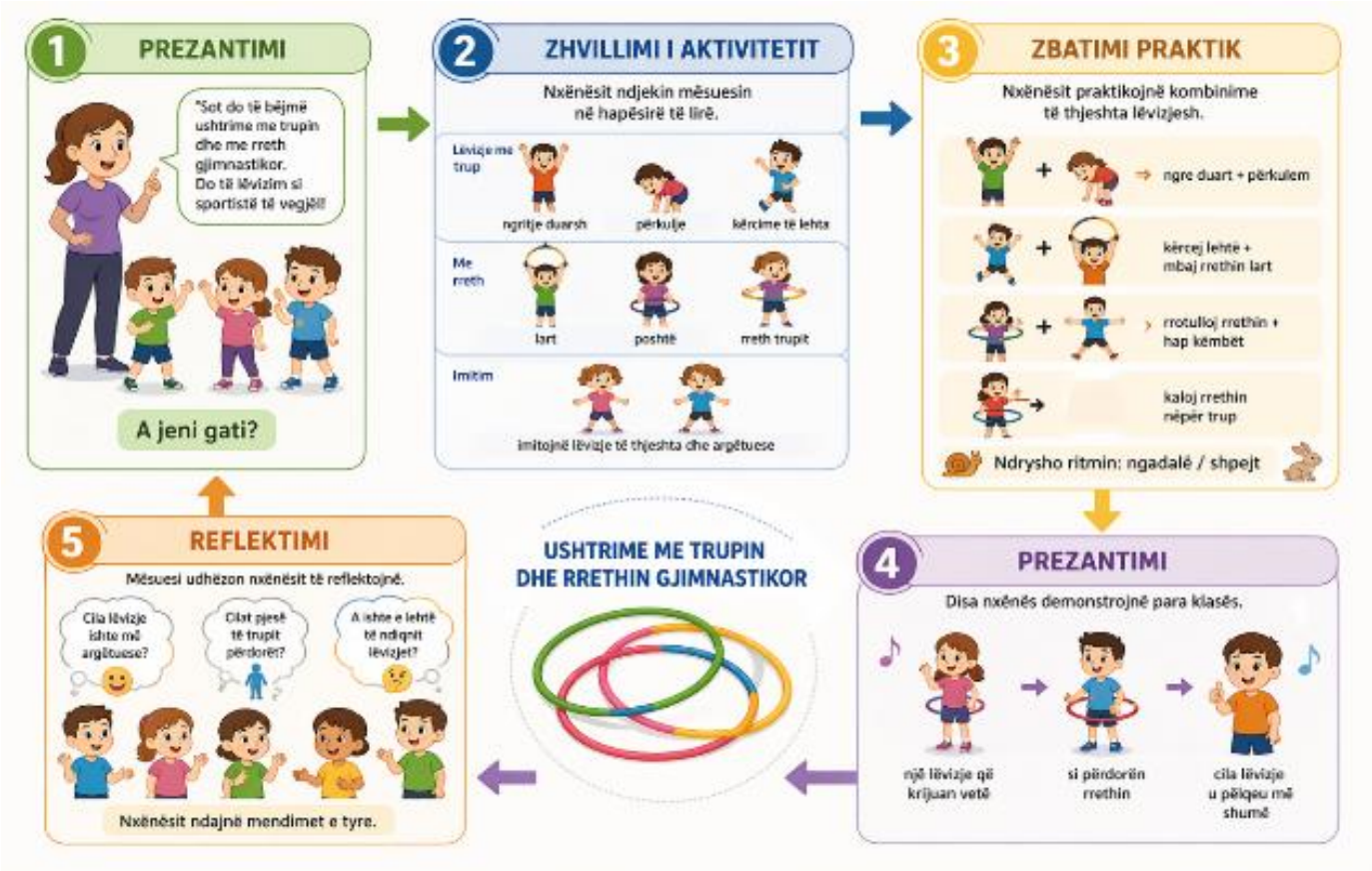


Tabela 4. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Lojëra para Sportive"

Rezultat i të nxënit	*Veprimtarive praktike 1: VOLEJBOLL*
Nxënësi kryen teknikat fillestare të pasimit të topit në volejboll (pasim me dy duar dhe kontroll bazë i topit).	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të mësojmë të luajmë volejboll në mënyrë të thjeshtë. Do të mësojmë si ta kalojmë topin te shoku me dy duar dhe si ta kontrollojmë që të mos bjerë në tokë. Si mendoni, si duhet ta prekim topin që të shkojë drejt shokut dhe loja të vazhdojë?" *Përshkrimi praktik:* Loja "Pasimi me dy duar" zhvillohet në mënyrë të thjeshtuar duke përdorur top të lehtë. Nxënësit vendosen në çifte ose në rreth dhe praktikojnë pasimin me dy duar duke u përqendruar te kontrolli i topit. Nxënësit duhet të: • *pasojnë topin me dy duar (nga poshtë ose sipër),* • *përpiqen të kapin dhe kontrollojnë topin,* • *qëndrojnë të përqendruar dhe ndjekin radhën,* • *respektojnë shokët dhe hapësirën e lojës.* *Zbatimi praktik:* Nxënësit praktikojnë pasimin duke e përsëritur disa herë ushtrimin. Loja zhvillohet me variante të thjeshta si pasim i ngadaltë dhe më pas më i shpejtë, pasim në distanca të shkurtra dhe më të gjata, si dhe përpjekje për të mos e lënë topin të bjerë në tokë. Loja zhvillohet me variante:

	• *pasim i ngadaltë → më i shpejtë,* • *pasim në distancë të shkurtër → më të gjatë,* • *pa e lënë topin të bjerë.* *Prezantimi.* Disa nxënës demonstrojnë: • *si e kapën dhe e pasuan topin,* • *si arritën ta kontrollojnë topin,* • *çfarë ishte më e lehtë ose më e vështirë.* *Reflektimi.* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • *"Si e mbajtët topin që të mos bjerë?"* • *"Pse është e rëndësishme të përdorim dy duar?"* • *"Si ndihmon kontrolli i topit që loja të vazhdojë?"*

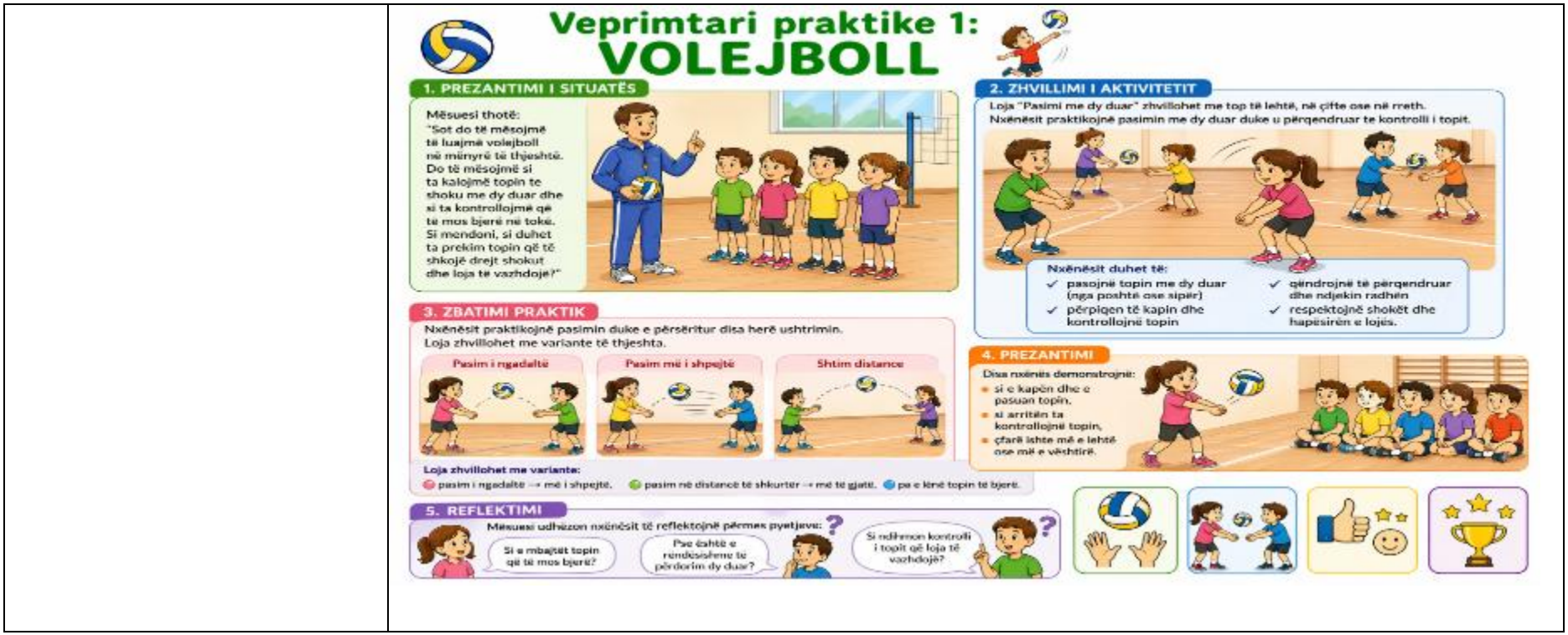

Veprimtari praktike 1:
VOLEJBOLL
1. PREZANTIMI I SITUATËS
Mësuesi thotë:
"Sot do të mësojmë
të luajmë volejboll
në mënyrë të thjeshtë.
Do të mësojmë si
ta kalojmë topin te
shoku me dy duar dhe
si ta kontrollojmë që
të mos bjerë në tokë.
Si mendoni, si duhet
ta prekim topin që të
shkojë drejt shokut
dhe loja të vazhdoje?"
2. ZHVILLIMI I AKTIVITETIT
Loja "Pasimi me dy duar" zhvillohet me top të lehtë, në çifte ose në rreth.
Nxënësit praktikojnë pasimin me dy duar duke u përqendruar te kontrolli i topit.
Nxënësit duhet të:
pasojnë topin me dy duar (nga poshtë ose sipër)
përpiqen të kapin dhe kontrollojnë topin
qëndrojnë të përqendruar dhe ndjekin radhën
respektojnë shokët dhe hapësirën e lojës.
3. ZBATIMI PRAKTIK
Nxënësit praktikojnë pasimin duke e përsëritur disa herë ushtrimin.
Loja zhvillohet me variante të thjeshta.
Pasim i ngadaltë
Pasim më i shpejtë
Shtim distance
Loja zhvillohet me variante:
pasim i ngadaltë → më i shpejtë.
pasim në distancë të shkurtër → më të gjatë.
pa e lënë topin të bjerë.
4. PREZANTIMI
Disa nxënës demonstrojnë:
si e kapën dhe e pasuan topin,
si arritën ta kontrollojnë topin,
çfarë ishte më e lehtë ose më e vështirë.
5. REFLEKTIMI
Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve:
Si e mbajtët topin që të mos bjerë?
Pse është e rëndësishme të përdorim dy duar?
Si ndihmon kontrolli i topit që loja të vazhdojë?

Tabela 5. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën" Lojëra para Sportive".

Rezultat i të nxënit	*Veprimtari praktike 2: BASKETBOLL/ Loja "Paso dhe kap""*
Nxënësi përdor teknikat e thjeshta të pasimit dhe kontrollit të topit në basketboll në situata të thjeshta loje, duke bashkëpunuar me shokët.	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të luajmë basketboll në mënyrë të thjeshtë. Do të mësojmë si ta pasojmë topin me duar dhe si ta kapim atë pa e humbur. Si mund të bashkëpunojmë me shokët që topi të kalojë nga njëri tek tjetri dhe të luajmë si ekip?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Nxënësit vendosen në çifte dhe qëndrojnë përballë njëri-tjetrit. Ata kalojnë topin me duar duke u përqendruar te kontrolli dhe bashkëpunimi me shokun. Nxënësit duhet të: • *pasojnë topin me dy duar te shoku,* • *përpiqen të kapin dhe kontrollojnë topin,* • *ndjekin radhën e pasimeve,* • *bashkëpunojnë dhe respektojnë hapësirën.* *Zbatimi praktik:* Nxënësit praktikojnë pasimin dhe kapjen e topit disa herë, fillimisht në distancë të shkurtër dhe më pas duke e rritur pak distancën ose ritmin, duke u përpjekur të mos e lënë topin të bjerë. Nxënësit praktikojnë: • *pasimin nga gjoksi te shoku,* • *kapjen dhe mbajtjen e topit,* • *përsëritjen e pasimeve disa herë pa e lënë topin të bjerë.* Loja mund të ndryshohet duke:

	• *zmadhuar distancën mes nxënësve,* • *shtuar një nxënës të tretë në grup për pasim në rreth,* • *kryer pasime me ritëm më të shpejtë.* *Prezantimi:* Nxënësit tregojnë mënyrën: • *si e pasuan topin,* • *si e kontrolluan topin,* • *si bashkëpunuan me shokun.* *Reflektimi:* Nxënësit reflektojnë duke u përgjigjur pyetjeve: si e kontrolluan topin, si bashkëpunuan dhe pse është e rëndësishme të punojnë së bashku gjatë lojës. Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • *"Si e pasuat topin që të shkonte te shoku?"* • *"Si e kontrolluat topin që të mos ju bjerë?"* • *"Pse është e rëndësishme të bashkëpunojmë në lojë?"*

Veprimtari praktike 2:
BASKETBOLL

Loja “Paso dhe kap”

1. PREZANTIMI I SITUATËS

Mësuesi thotë:
"Sot do të luajmë basketboll në mënyrë të thjeshtë. Do të mësojmë si ta pasojmë topin me duar dhe si ta kapim atë pa e humbur. Si mund të bashkëpunojmë me shokët që topi të kalojë nga njëri tek tjetri dhe të luajmë si ekip?"

2. ZHVILLIMI I AKTIVITETIT

Nxënësit vendosen në çifte dhe qëndrojnë përballë njëri-tjetrit. Ata kalojnë topin me duar duke u përqendruar te kontrolli dhe bashkëpunimi me shokun.

Nxënësit duhet të:

- ✓ pasojnë topin me dy duar te shoku,
- ✓ përpiqen të kapin dhe kontrollojnë topin,
- ✓ ndjekin radhën e pasimeve,
- ✓ bashkëpunojnë dhe respektojnë hapësirën.

3. ZBATIMI PRAKTIK

Nxënësit praktikojnë pasimin dhe kapjen e topit disa herë, fillimisht në distancë të shkurtër dhe më pas duke e rritur pak distancën ose ritmin, duke u përpjekur të mos e lënë topin të bjerë.

Nxënësit praktikojnë:

- ✓ pasimin nga gjoksi te shoku,
- ✓ kapjen dhe mbajtjen e topit,
- ✓ përsëritjen e pasimeve disa herë pa e lënë topin të bjerë.

Loja mund të ndryshohet duke:

- zmadhuar distancën mes nxënësve,
- shtuar një nxënës të tretë në grup për pasim në rreth,
- kryer pasime me ritëm më të shpejtë.

4. PREZANTIMI

Nxënësit tregojnë mënyrën:

- ✓ si e pasuan topin,
- ✓ si e kontrolluan topin,
- ✓ si bashkëpunuan me shokun.

5. REFLEKTIMI

Nxënësit reflektojnë duke u përgjigjur pyetjeve: si e kontrolluan topin, si bashkëpunuan dhe pse është e rëndësishme të punojnë së bashku gjatë lojës.

Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve:

Tabela 6. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Lojëra para Sportive"

Rezultat i të nxënit	*Veprimtari praktike 3: FUTBOLL*
Nxënësi zbaton dhe demonstron elementet bazë të futbollit gjatë lojës së thjeshtuar, duke pasuar topin, duke lëvizur dhe duke bashkëpunuar me shokët.	*Prezantimi i situatës.* Mësuesi thotë: "Sot do të luajmë futboll si një ekip i vërtetë. Që të fitojmë dhe të luajmë mirë nuk mjafton vetëm të vrapojmë me topin, por duhet të dimë edhe si ta pasojmë, si të lëvizim në fushë dhe si të pozicionohemi pranë shokëve. Si mund të bashkëpunojmë që topi të shkojë nga njëri tek tjetri dhe të arrijmë të shënojmë gol?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Loja zhvillohet në mënyrë të thjeshtuar duke ndarë nxënësit në dy skuadra. Ata lëvizin në fushë, pasojnë topin me këmbë dhe përpiqen ta çojnë drejt portës për të shënuar gol, duke respektuar rregullat dhe duke bashkëpunuar me shokët. Nxënësit duhet të: • *pasojnë topin me këmbë te shoku,* • *përpiqen ta kontrollojnë topin,* • *lëvizin në fushë për të marrë pozicion të mirë,* • *bashkëpunojnë dhe respektojnë rregullat e lojës,* • *shmangin përplasjet dhe luajnë me radhë.* *Zbatimi praktik:* Nxënësit praktikojnë: • *pasimin në distancë të shkurtër dhe më të gjatë,*

	• *lëvizjen për të kërkuar topin,* • *kontrollin e topit gjatë lëvizjes,* • *ruajtjen e topit pa e humbur.* Loja përsëritet duke ndryshuar ritmin dhe duke krijuar situata të thjeshta loje. *Prezantimi:* Nxënësit tregojnë: • *si e pasuan topin me këmbë,* • *si lëvizën në fushë,* • *si bashkëpunuan me shokët,* • *çfarë ishte më e lehtë ose më e vështirë gjatë lojës.* *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • *"Si e pasuat topin që të shkonte te shoku?"* • *"Pse është e rëndësishme të lëvizim në fushë?"* • *"Si na ndihmon bashkëpunimi që loja të jetë më e mirë?"*

Veprimtari praktike 3:
FUTBOLL

1. PREZANTIMI I SITUATËS

Mësuesi thotë:

"Sot do të luajmë futboll si një ekip i vërtetë. Që të fitojmë dhe të luajmë mirë, nuk mjafton vetëm të vrapojmë me topin, por duhet të dimë edhe si ta pasojmë, si të lëvizim në fushë dhe si të pozicionohemi pranë shokëve. Si mund të bashkëpunojmë që topi të shkojë nga njëri tek tjetri dhe të arrijmë të shënojmë gol?"

2. ZHVILLIMI I AKTIVITETIT

Loja zhvillohet në mënyrë të thjeshtuar duke ndarë nxënësit në dy skuadra. Ata lëvizin në fushë, pasojnë topin me këmbë dhe përpiqen ta çojnë drejt portës për të shënuar gol, duke respektuar rregullat dhe duke bashkëpunuar me shokët.

Nxënësit duhet të:

- ✓ pasojnë topin me këmbë te shoku,
- ✓ përpiqen ta kontrollojnë topin,
- ✓ lëvizin në fushë për të marrë pozicion të mirë,
- ✓ bashkëpunojnë dhe respektojnë rregullat e lojës,
- ✓ shmangin përplasjet dhe luajnë me radhë.

3. ZBATIMI PRAKTIK

Nxënësit praktikojnë:

- ✓ pasimin në distancë të shkurtër dhe më të gjatë,
- ✓ lëvizjen për të kërkuar topin,
- ✓ kontrollin e topit gjatë lëvizjes,
- ✓ ruajtjen e topit pa e humbur.

Loja përsëritet duke ndryshuar ritmin dhe duke krijuar situata të thjeshta loje.

4. PREZANTIMI

Nxënësit tregojnë:

- ✓ si e pasuan topin me këmbë,
- ✓ si lëvizën në fushë,
- ✓ si bashkëpunuan me shokët,
- ✓ çfarë ishte më e lehtë ose më e vështirë gjatë lojës.

5. REFLEKTIMI

Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve:

Tabela 7. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Edukim për shëndetin"

Rezultat i të nxënit	*Veprimtarive praktike "Kujdesi për trupin tim"*
Kupton rëndësinë e higjienës personale dhe përshkruan mënyra të sakta të kujdesit për trupin dhe të veshjes së përshtatshme në situata të ndryshme.	*Prezantimi i situatës:* Mësuesi thotë: "Sot do të mësojmë si të kujdesemi për trupin tonë dhe si të vishemi sipas situatave të ndryshme. Pse është e rëndësishme të lajmë duart, të mbajmë trupin të pastër dhe të zgjedhim rroba të përshtatshme kur shkojmë në shkollë apo kur luajmë?" *Zhvillimi i aktivitetit:* Nxënësit zhvillojnë një veprimtari në klasë me diskutim dhe demonstrim. Mësuesi paraqet situata të thjeshta (p.sh. në shkollë, në lojë, në dimër/ verë) dhe nxënësit përshkruajnë si duhet të kujdesen për trupin (larja e duarve, larja e trupit, higjiena), zgjedhin rroba të përshtatshme për çdo situatë, diskutojnë pse është e rëndësishme pastërtia dhe veshja e duhur, ndjekin udhëzimet dhe marrin pjesë aktivisht. *Zbatimi praktik:* Nxënësit duhet të: • *demonstrojnë larjen e duarve në mënyrë të saktë (me gjeste),* • *identifikojnë veshjet e përshtatshme për situata të ndryshme (nga figurat ose rrobat e sjella),* • *bëjnë krahasime (rroba për lojë / rroba për shkollë / rroba për mot të ftohtë),* • *përzgjedhin mënyrën e duhur të kujdesit për trupin në situata të ndryshme.* *Prezantimi:* Disa nxënës tregojnë: • *si duhet të lahen duart,*

	• *çfarë rrobash janë të përshtatshme për lojë ose për shkollë,* • *pse është e rëndësishme higjiena personale.* *Reflektimi:* Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve: • *"Pse është e rëndësishme të mbajmë trupin të pastër?"* • *"Kur duhet të lajmë duart?"* • *"Si zgjedhim rrobat e duhura për mot të ndryshëm?"*

Veprimtarie praktike
"Kujdesi për trupin tim"
1. PREZANTIMI I SITUATËS
Mësuesi thotë:
"Sot do të mësojmë si të kujdesemi për trupin tonë dhe si të vishemi sipas situatave të ndryshme. Pse është e rëndësishme të lajmë duart, të mbajmë trupin të pastër dhe të zgjedhim rroba të përshtatshme kur shkojmë në shkollë apo kur luajmë?"
2. ZHVILLIMI I AKTIVITETIT
Mësuesi paraqet situata të thjeshta (p.sh. në shkollë, në lojë, në dimër/verë), dhe nxënësit:
• përshkruajnë si duhet të kujdesen për trupin (larja e duarve, larja e trupit, higjiena),
• zgjedhin rroba të përshtatshme për çdo situatë,
• diskutojnë pse është e rëndësishme pastërtia dhe veshja e duhur,
• ndjekin udhëzimet dhe marrin pjesë aktivisht.
3. ZBATIMI PRAKTIK
Nxënësit duhet të:
✓ demonstrojnë larjen e duarve në mënyrë të saktë (me gjeste),
✓ identifikojnë veshjet e përshtatshme për situata të ndryshme (nga figurat ose rrobat e sjella),
✓ bëjnë krahasime (rroba për lojë / rroba për shkollë / rroba për mot të ftohtë),
✓ përzgjedhin mënyrën e duhur të kujdesit për trupin në situata të ndryshme.
LARJA E DUARVE
1. Lag duart
2. Vendos sapun
3. Fërko mirë
4. Shpëlaj dhe thaji
ZGJEDHJA E RROBAVE TË PËRSHTATSHME
PËR SHKOLLË
PËR LOJË
PËR MOT TË FTOHTË
4. PREZANTIMI
Disa nxënës tregojnë:
✓ si duhet të lahen duart,
✓ çfarë rrobash janë të përshtatshme për lojë ose për shkollë,
✓ pse është e rëndësishme higjiena personale.
5. REFLEKTIMI
Mësuesi udhëzon nxënësit të reflektojnë përmes pyetjeve:
Pse është e rëndësishme të mbajmë trupin të pastër?
Kur duhet të lajmë duart?
Si zgjedhim rrobat e duhura për mot të ndryshëm?

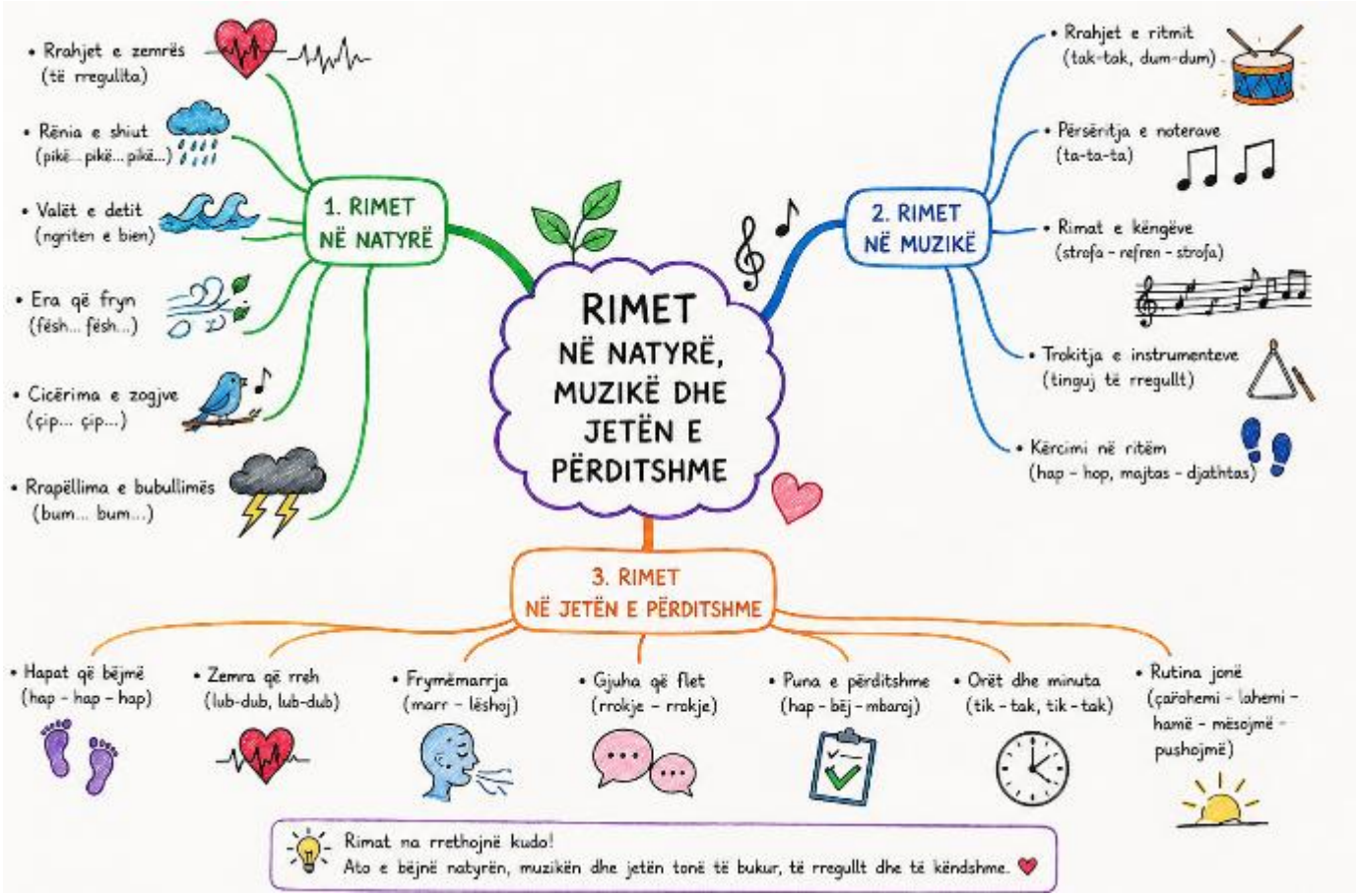
LËNDA: MUZIKË

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E MUZIKËS

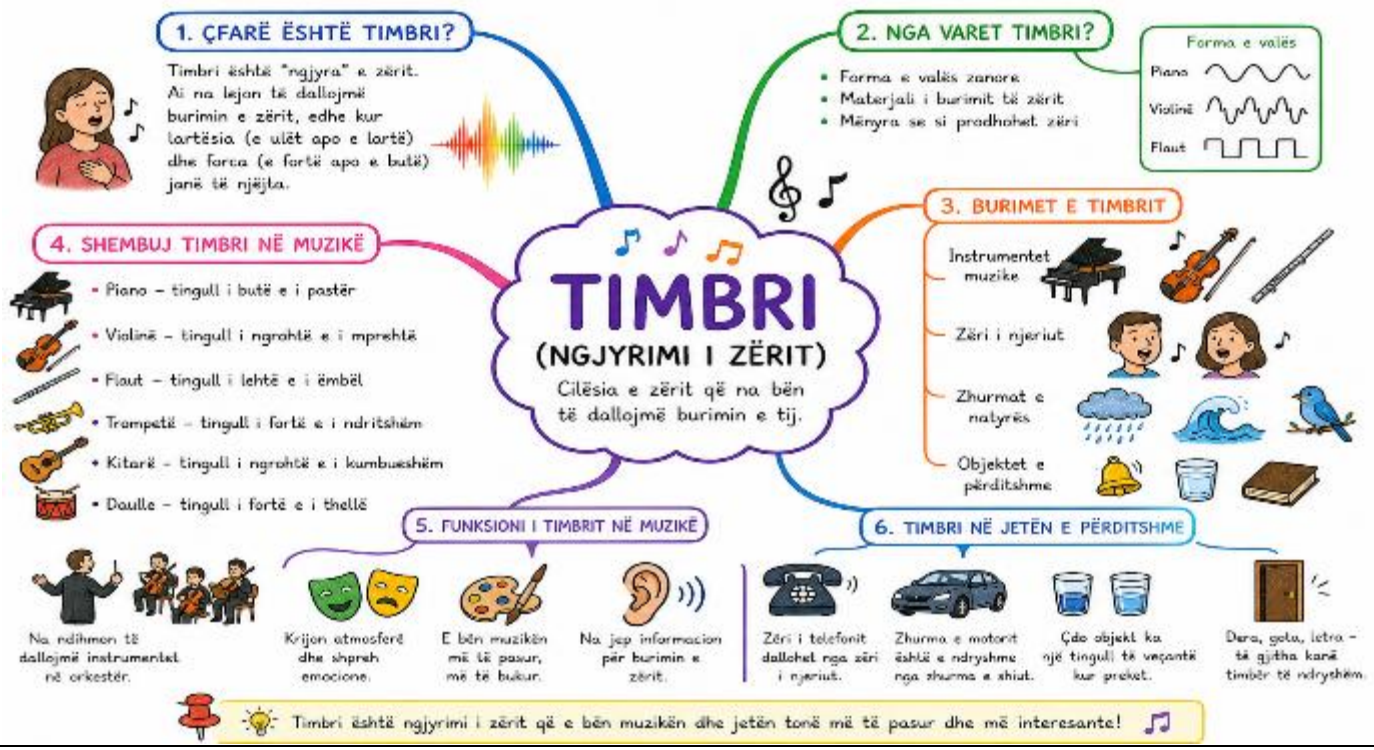
Tabela 1. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Gjuha dhe komunikimi muzikor"

TEMATIKA : GJUHA DHE KOMUNIKIMI MUZIKOR	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Nxënësi zbulon dhe përjeton ritmin në mjedisin përreth dhe natyrë, duke i imituar ato nëpërmjet goditjeve ritmike	**Hapi I. Prezantimi i situatës** Mësuesi i fton nxënësit në një veprimtari dëgjimore kua ata dëgjojnë me kujdes tingujt përreth, si: • *trokitja e shiut (tik – tik),* • *rrahjet e zemrës (dum -dum),* • *hapa gjatë ecjes apo* Nxënësit demonstrojnë disa prej ritmeve që dëgjojnë duke përdorur zërin, duartrokitje ose duke trokitur lehtë mbi bankë. Ata imitojnë modelet ritmike, duke u përqendruar te ritmi dhe përsëritja. **Hapi II. Punë në grupe të vogla** Në vijim aktiviteti vazhdohet në formë loje. Nxënësit ndahen në grupe të vogla dhe secilit grup i jepet një tingull apo ritëm natyre për ta imituar (p.sh., shi i lehtë – trokitje të buta, hapa të rëndë – goditje më të forta, qukapiku tak - tak).

	Çdo grup e prezanton ritmin e vet përpara klasës, ndërsa nxënësit e tjerë përpiqen ta identifikojnë dhe ta përshkruajnë me fjalë. Këtu kjo RN lidhet drejtpërdrejt me tematikën e "Gjuhës dhe komunikimit", pasi nxënësit jo vetëm përjetojnë ritmin, por edhe e emërtojnë e përshkruajnë dhe komunikojnë rreth tij. **Hapi III. Reflektimi** Në fund të aktivitetit mësuesi udhëheq një reflektim të shkurtër, ku nxënësit tregojnë se cilat ritme iu dukën më interesante dhe si i krijuan ato. Kjo veprimtari ndihmon nxënësit të zhvillojnë ndjeshmërinë ritmike, aftësinë për të dëgjuar në mënyrë aktive dhe për të komunikuar përvojat e tyre, duke përmbushur në mënyrë të integruar rezultatin e të nxënit dhe duke forcuar lidhjen e muzikës dhe gjuhës.

	
Krijon simbole personale për goditjet që përbëjnë ritmin- goditjet e gjata dhe të shkurtra	**Hapi I. Prezantimi i situatës** Veprimtaria mësimore fillon me një ushtrim të thjeshtë ritmik, ku mësuesi realizon disa modele me goditje të gjata (p.sh., një duartrokitje e zgjatur) dhe të shkurtra (duartrokitje të shpejta). Nxënësit i imitojnë këto

	modele fillimisht me trup (duar, këmbë), duke dalluar ndryshimin midis ritmit të gjatë dhe të shkurtër. Më pas mësuesi i pyet se si mund t'i "vizatojmë" këto tinguj, duke i orientuar drejt idesë së përdorimit të simboleve. **Hapi II. Përdorimi i hartës së mendjes** Në vijim, nxënësit udhëzohen të krijojnë simbolet e tyre personale për të paraqitur goditjet: për shembull, një vijë e gjatë për tingullin e gjatë dhe një pikë ose vijë e shkurtër për tingullin e shkurtër. Secili nxënës mund të përdorë ngjyra, forma apo shenja të ndryshme sipas imagjinatës së tij. Pas kësaj mësuesi jep një model të thjeshtë ritmik dhe nxënësit përpiqen ta përkthejnë atë në simbolet e tyre në fletë. Aktiviteti vazhdon me prezantimin e punimeve, ku nxënësit shpjegojnë simbolet që kanë krijuar dhe i lexojnë ato duke i shoqëruar me duartrokitje. Nxënësit e tjerë përpiqen të ndjekin dhe të interpretojnë ritmin sipas simboleve të shokëve të tyre. **Hapi III. Reflektimi** Në përfundim mësuesi thekson se në muzikë ekzistojnë edhe simbole të përbashkëta për të gjithë, por krijimi i simboleve personale i ndihmon nxënësit të kuptojnë më mirë konceptin e ritmit. Kjo veprimtari zhvillon njëkohësisht a) aftësinë ritmike, b) mendimin krijues dhe c) lidhjen midis tingullit dhe pamjes vizuale.

Shpjegon ngjyrimin e zërit të shokut apo të shoqes gjatë të folurës apo këndimit, duke përcaktuar dhe argumentuar ndryshueshmërinë që dëgjon nga çdo zë	**Hapi I. Prezantimi i situatës** Veprimtaria mësimore fillon me një ushtrim të thjeshtë, ku disa nxënës ftohen të thonë një fjalë ose fjali të shkurtër (p.sh. "Mirëmëngjes") ose të këndojnë një varg të thjeshtë (Roza Rozina). Mësuesi i udhëzon nxënësit e tjerë të dëgjojnë me vëmendje dhe i pyet: "A tingëllojnë njësoj të gjithë zërat?" Kjo hap diskutimin mbi dallimet në ngjyrimin e zërit. **Hapi II. Përdorimi i hartës së mendjes** Në vijim mësuesi prezanton terma të thjeshtë si: *"zë i butë", "zë i fortë", "zë i hollë*" dhe *"zë i trashë"*, duke i ilustruar me shembuj konkretë përmes dëgjimit në audio. Nxënësit ftohen të përshkruajnë zërin e shokut 

	apo shoqes, duke dhënë arsye të thjeshta, si p.sh.: “Zëri i tij është i butë sepse flet ngadalë” ose “Zëri i saj është më i lartë sepse tingëllon më i hollë”. Më pas organizohet një lojë e vogël: një nxënës flet ose këndon pa u parë nga të tjerët (p.sh. me kurriz) dhe klasa përpiqet të dallojë se kush është, duke u bazuar vetëm në ngjyrimin e zërit. Kjo ndihmon në zhvillimin e dëgjimit të kujdesshëm dhe në dallimin e karakteristikave individuale të zërit. **Hapi III. Reflektimi** Në fund mësuesi udhëheq një reflektim të shkurtër, ku nxënësit tregojnë çfarë kanë vënë re dhe pse zërat ndryshojnë nga njëri-tjetri. Kjo veprimtari ndihmon nxënësit të zhvillojnë aftësinë për të dëgjuar në mënyrë analitike, për të përshkruar dhe argumentuar, si dhe për të vlerësuar karakteristikat e zërit të secilit.
Komunikon lirshëm mendimin e vet rreth tingujve natyrorë, njerëzor dhe muzikor	**Hapi I. Prezantimi situatës përmes dëgjimit** Veprimtaria mësimore mund të fillojë me një aktivitet dëgjimi (audio) ku ftohen nxënësit të dëgjojnë tinguj të ndryshëm nga mjedisi përreth, si: zogjtë që cicërijnë, shiun që bie, hapa njerëzish ose edhe tinguj të instrumenteve muzikore të thjeshta. Pas dëgjimit nxënësit pyeten të përshkruajnë tingujt që kanë vënë re: “Çfarë dëgjuat?”, “Si ju duk tingulli – i butë, i fortë, i shpejtë apo i ngadaltë?”. **Hapi II. Punë në grupe të vogla** Më pas nxënësit ndahen në grupe të vogla dhe secili grup merr një kategori tingujsh natyrorë, njerëzorë ose muzikorë. Ata përpiqen të zgjedhin disa tinguj nga çdo kategori dhe të komunikojnë mendimin e tyre për to. P.sh., një nxënës mund të thotë: “Më pëlqen tingulli i shpendëve sepse më duket i qetë” ose “Rrahja e duarve të shokut kur këndon më bën të ndjej ritmin e muzikës”. Në hapin tjetër nxënësit ftohen të ndajnë me shokët mendimet e tyre, duke përdorur fjalë dhe shprehje që përshkruajnë tingullin, ndjesinë që ai krijon dhe pse e zgjedhin atë.

	Hapi III. Reflektimi Mësuesi udhëheq diskutimin duke vlerësuar çdo përgjigje dhe duke nxitur nxënësit të dëgjojnë njëri-tjetrin, duke komentuar dhe shtuar shembuj. Kjo veprimtari ndihmon nxënësit të zhvillojnë aftësinë për të vëzhguar dhe analizuar tingujt, për të shprehur mendimet dhe ndjenjat e tyre lirshëm dhe për të komunikuar në grup. Ajo forcon ndërveprimin social dhe

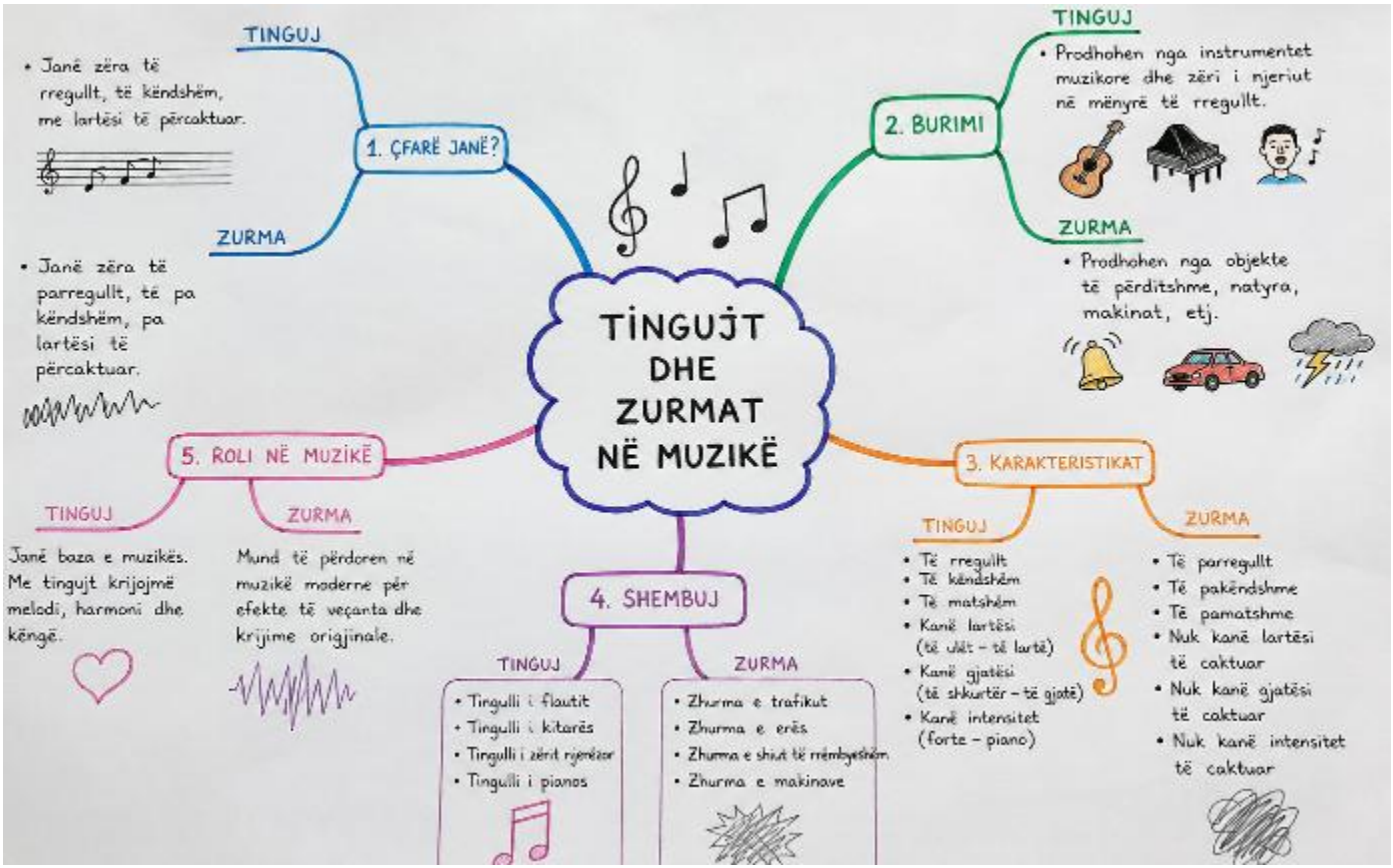
	krijon një mjedis ku çdo nxënës ndihet i vlerësuar, duke përmbushur në mënyrë aktive rezultatin e të nxënit të komunikimit mbi tingujt natyrorë, njerëzorë dhe muzikorë. 

Tabela 2. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Teknika dhe proceset muzikore"

TEMATIKA 2 : TEKNIKA DHE PROCESET MUZIKORE	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Respekton gjatë këndimit ritmin, intonacionin, rregullat e këndimit	**Hapi I. Prezantimi i situatës** Veprimtaria mësimore fillon me një "udhëtim muzikor" ku nxënësit dëgjojnë një këngë shumë të njohur për fëmijë të zgjedhur për temën e ditës. Mësuesi përdor metodën e "modelimit të ritmit", duke goditur duart ose përdorur instrumente të thjeshta ORF si: tamburët për të demonstruar modelet ritmike. Nxënësit imitojnë, fillimisht me duart mbi tavolinë ose trup, më pas duke kënduar së bashku.

	Hapi II. Punimi i këngës me fraza dhe strofa Mësuesi më pas ndërthur metodën e "këndimit në pjesë" (fraza - fraza) për të ndihmuar nxënësit të këndojnë bukur këngën, duke ruajtur intonacionin. Pastaj nxënësit përdorin metodën e "vlerësimi ndërmjet shokëve (peer feedback), duke dëgjuar njëri-tjetrin dhe duke sugjeruar mënyra për përmirësim të ritmit dhe intonacionit. **Hapi III. Përsëritje e këngës dhe reflektim** Më pas nxënësit këndojnë në grupe të vogla, ndërsa mësuesi përdor metodën e "reflektimit aktiv" duke pyetur: "Çfarë e bëri këndimin tuaj të saktë?" dhe duke nxitur nxënësit të analizojnë performancën e tyre. Kjo mënyrë ndihmon jo vetëm ruajtjen e ritmit dhe intonacionit, por edhe ndërveprimin dhe vetëvlerësimin.
Interpreton këngët e mësuara natyrshëm, me emocion dhe ndjenjë	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një dëgjim të këngës nga "Festivalet e Fëmijëve" nga një regjistrim audio/video apo nga një shok/qe e klasës ose, duke përdorur metodën e "listening for expression" (dëgjimi për tu shprehur). Mësuesi nxit nxënësit të vëzhgojnë gjestet trupore dhe shprehjet e fytyrës që përcjellin emocionin e këngës. **Hapi II: Punimi i këngës për vetëdijen emocionale dhe interpretative** Më pas nxënësit praktikojnë këndimin në mënyrë aktive, duke përdorur metodën e "role-play" dhe të improvizimit: secili zgjedh një ndjenjë (lumturi, qetësi, ngazëllim) dhe përpiqet ta shprehë përmes zërit dhe trupit. Nxënësit këndojnë në grupe ose individualisht dhe përdorin teknika të vetëvlerësimit "self-assessment" duke reflektuar se si e shprehën emocionin dhe si ndikoi tek të tjerët. **Hapi III: Reflektimi për këngët e mësuara**

	Në fazën e fundit krijohet një performancë ku nxënësit këndojnë duke përdorur shprehje trupore dhe mimikë, duke kombinuar metodën e performimit bazuar në njohuritë që kanë, "performance-based learning" për të zhvilluar interpretimin natyral dhe të ndjeshëm.
Shoqëron lojërat muzikore dhe popullore me mjete trupore (shuplaka)	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një lojë ritmike në rreth, ku nxënësit përdorin shuplaka, duartrokitje dhe hapa për të ndjekur ritmin e një këngë të njohur për fëmijë por edhe të ndonjë zhanri tjetër (popullore). Mësuesi përdor metodën e "learning by doing" (mëso duke bërë), duke i ftuar nxënësit të eksplorojnë kombinime të ritmeve dhe lëvizjeve trupore. **Hapi II: Veprimtari mësimi bashkëpunues** Për të ndërtuar aftësitë bashkëpunuese, përdoret metoda e "cooperative learning" (mësim bashkëpunues) ku nxënësit krijojnë modele ritmike në grupe të vogla dhe më pas i shfaqin para klasës. Për të rritur kreativitetin dhe vëmendjen, mësuesi mund të përdorë metodën e "call and response" (thirrje dhe përgjigje), ku një nxënës jep një ritëm dhe grupi e përsërit duke e pasuruar me lëvizje trupore. **Hapi III: Reflektimi për lojën e mësuar** Në fund, nxënësit reflektojnë mbi aktivitetin duke diskutuar se si ritmi dhe lëvizjet e trupit ndikojnë në kënaqësinë dhe performancën muzikore.
Ndërton me materiale të ricikluesshme instrumentet e thjeshta me goditje Orf	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një "projekt muzikor" ku secili grup zgjedh materiale të ricikluesshme si kanaçe, kuti, kapakë dhe shkopinj. Mësuesi demonstron mënyra të ndryshme për të prodhuar tinguj duke përdorur instrumentet e krijuara, duke përfshirë tamburët, shkopinjtë, trekëndëshin dhe këmborën. Kjo përdor metodën e "experiential learning" (mëso përmes përvojës).

	Hapi II: Veprimtaria mësimi përmes projektit Përdoret metoda e "project-based learning" (mësimi përmes projektit), ku nxënësit ndërtojnë instrumentet dhe zhvillojnë një mini-performancë për klasën.

	Hapi III: Reflektimi Në fund nxënësit prezantojnë instrumentet muzikore të ndërtuara prej tyre, përshkruajnë tingujt që prodhojnë dhe diskutojnë se si mund t'i përdorin për të krijuar ritme të ndryshme, duke nxitur mendimin kritik, kreativitetin dhe bashkëpunimin.

Tabela 3. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Historia, muzika dhe shoqëria - (Emocionet dhe muzika)"

TEMATIKA 3: HISTORIA, MUZIKA DHE SHOQËRIA - (Emocionet dhe muzika)	
Rezultat i të nxënit	***Veprimtaria praktike***
Dëgjon këngë dhe lojëra të thjeshta muzikore dhe shpreh emocionet lidhur me muzikën e tyre	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një dëgjim në audio, ku nxënësit dëgjojnë një këngë ose lojë muzikore të thjeshtë, duke përdorur metodën e "dëgjimi aktiv" (active listening). Mësuesi i udhëzon nxënësit të përqendrohen te ritmi, lartësia e tingullit dhe ndryshimet dinamike. **Hapi II: Veprimtaria mësimi përmes lëvizjes** Më pas, nxënësit shprehin emocionet që ndiejnë duke përdorur gjeste trupore ose lëvizje të vogla: kërcime, duartrokitje, përkulje të trupit, etj. Përdoret metoda e mësimit përmes lëvizjes ("learning through movement", ku ndjenja lidhet me trupin dhe perceptimin muzikor. **Hapi III: Reflektimi** Në fazën e fundit, nxënësit ndajnë me njëri tjetrin emocionet që ndjenë, ndërsa mësuesi i udhëheq me pyetje reflektuese: "Si të bëri të ndiheshe kjo këngë?" ose "A ndryshoi ndjenja jote gjatë pjesëve të ndryshme të muzikës?" Kjo metodë i ndihmon nxënësit të zhvillojnë ndërgjegjësimin emocional dhe të ndërveprojnë me shokët.
Shpreh emocionet për melodinë që dëgjon duke përdorur terminologji muzikore: e gëzueshme, e	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një dëgjim ku nxënësit dëgjojnë disa fragmente të shkurtra muzikore me karaktere të ndryshme. Mësuesi përdor metodën e "tregim për tingujt" (sound story), duke treguar se secila melodi ka një histori ose emocion të veçantë.

trishtueshme, e qetë, dramatike, irrituar, marsh, e ëmbël	**Hapi II: Veprimtaria mësimi përmes komunikimit** Nxënësit shprehin emocionet e tyre duke përdorur terminologji muzikore të thjeshtë si: "Kjo melodi tingëllon e gëzueshme sepse ka ritëm të shpejtë", ose "Kjo melodi tingëllon e qetë sepse tingulli është i hollë dhe ngadalë". Përdoret metoda e "tregim për tinguj" (peer discussion), ku nxënësit krahasojnë ndjesitë dhe japin arsye për ndjesinë e tyre. **Hapi III: Reflektimi** Në fazën e fundit nxënësit mund të përdorin lëvizje trupore ose shenja grafike të thjeshta për të treguar emocionin e melodisë, duke kombinuar dëgjimin, fjalën dhe trupin.
Përdor simbole të ndryshme grafike, për të shprehur gjendje të ndryshme emocionale nga muzika që dëgjon	**Hapi I: Prezantimi i veprimtarisë** Veprimtaria mësimore fillon me një dëgjim të një këngë ose lojë muzikore, dhe pas dëgjimit nxënësit marrin letër dhe lapsa me ngjyra. Mësuesi i udhëzon ata të krijojnë simbole ose figura që tregojnë emocionet që ndjenë: një vijë e valëzuar për qetësinë, një trekëndësh i fortë për emocion dramatik, pika të vogla për lumturi ose gëzim, etj. **Hapi II: Veprimtaria mësimi përmes vëzhgimit dhe shprehjes emocionale** Kjo metodë përdor qasjen e "mësim vizual" (visual learning) dhe "creative expression" (creative expression shprehje krijuese), duke e lidhur perceptimin muzikor me shprehjen grafike. **Hapi III: Reflektimi** Më pas nxënësit ndajnë punimet e tyre me klasën, shpjegojnë simbolin dhe emocionin që përfaqëson, dhe mësojnë të dëgjojnë dhe vlerësojnë perceptimet e shokëve. *Metodologjia e "show and tell" (trego dhe shpjego) ndihmon në zhvillimin e aftësive komunikative dhe të reflektimit emocional.*

LËNDA: TIK

VEPRIMTARITË PRAKTIKE NË LËNDËN E TIK-UT

Në këtë rubrikë paraqiten shembuj orientues të veprimtarive mësimore, të cilat ndihmojnë në realizimin e një rezultati të të nxënit. Këto shembuj janë hartuar për të ilustruar se si aftësitë dhe njohuritë mund të zhvillohen në praktikë gjatë procesit mësimor. Ata shërbejnë si udhëzues për mësuesin, duke ofruar ide konkrete për mënyrën se si mund të angazhohen nxënësit dhe për nxitjen e të menduarit kritik, kreativ dhe bashkëpunues.

Tabela 1. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Bota e kompjuterit"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi përvetëson qëndrimin e duhur para kompjuterit.	**Prezantimi i situatës praktike:** Mësuesi e nis veprimtarinë duke u paraqitur nxënësve një situatë të thjeshtë nga jeta e përditshme: "*Imagjinoni sikur do të punoni për disa minuta në kompjuter për të vizatuar ose për të luajtur një lojë mësimore. Si mendoni se duhet të ulemi përpara kompjuterit që të punojmë mirë dhe të mos lodhemi?"* Nxënësit japin përgjigje të thjeshta, bazuar në përvojat e tyre, si: "duhet të rrimë drejt", "nuk duhet t'i afrohemi shumë ekranit", "duhet të ulemi mirë në karrige". Mësuesi i orienton përgjigjet drejt idesë se përdorimi i kompjuterit kërkon kujdes për trupin, sytë dhe pajisjet. **Vëzhgimi dhe krahasimi i qëndrimeve:** Mësuesi paraqet dy pamje ose demonstron dy mënyra të ndryshme qëndrimi para kompjuterit: • *një qëndrim të përshtatshëm*, me shpinën drejt, këmbët të mbështetura dhe sytë në largësi të përshtatshme nga ekrani;

	• *një qëndrim të papërshtatshëm*, shumë afër ekranit, i përkulur ose me duar të vendosura gabim. Nxënësit vëzhgojnë dhe dallojnë se cili qëndrim është më i mirë. Mësuesi i nxit të arsyetojnë me pyetje të thjeshta: "Cili nxënës duket se po qëndron më mirë?", "Çfarë mund të ndodhë nëse rrimë shumë afër ekranit?" , "Pse duhet ta mbajmë shpinën drejt?" **Demonstrimi i qëndrimit të duhur:** Mësuesi demonstron para klasës mënyrën e duhur të qëndrimit para kompjuterit. Ai thekson disa rregulla bazë: • karrigia duhet të jetë e vendosur mirë përpara tavolinës; • shpina mbahet drejt; • këmbët mbështeten në dysheme; • sytë nuk afrohen shumë pranë ekranit; • duart vendosen lehtë pranë tastierës dhe mausit; • pajisjet përdoren me kujdes dhe pa forcë. Nxënësit e imitojnë këtë qëndrim në vendin e tyre të punës. Mësuesi lëviz nëpër klasë dhe i ndihmon të rregullojnë pozicionin, duke përdorur udhëzime të thjeshta dhe pozitive, si: "Ulu pak më drejt", "Largoje pak karrigen", "Mbaji duart qetë". **Praktikë në dyshe** Nxënësit punojnë në dyshe. Njëri nxënës ulet përpara kompjuterit dhe tregon qëndrimin e duhur, ndërsa nxënësi tjetër vëzhgon nëse janë respektuar rregullat kryesore. Më pas, ata ndërrojnë rolet.

	Për ta lehtësuar vëzhgimin, mësuesi mund të përdorë një listë të thjeshtë me figura ose shenja, p.sh.: shpina drejt; sytë larg ekranit etj. **Lidhja me përdorimin praktik të kompjuterit** Pas praktikimit të qëndrimit, nxënësit kryejnë një veprim shumë të thjeshtë në kompjuter, si lëvizja e mausit ose hapja e një programi të thjeshtë me ndihmën e mësuesit. Qëllimi nuk është përdorimi i programit në vetvete, por zbatimi i qëndrimit të duhur gjatë punës. Mësuesi i kujton nxënësit se qëndrimi i mirë duhet të ruhet gjatë gjithë kohës që punojnë në kompjuter, jo vetëm në fillim të veprimtarisë. **Reflektimi dhe përforcimi i rregullave** Në fund të veprimtarisë, mësuesi diskuton me nxënësit: “Cili rregull ishte më i lehtë për t’u mbajtur mend?”, “Pse duhet të mos rrimë shumë afër ekranit?”, “Si mund t’ia kujtojmë shokut ose shoqes të ulet drejt, pa e shqetësuar?”. Nxënësit zgjedhin një rregull që do ta zbatojnë sa herë punojnë në kompjuter. Mësuesi mund t’i ftojë ta shprehin me një fjali të shkurtër, si: “Unë ulem drejt para kompjuterit”, ose me një vizatim të thjeshtë për këndin e rregullave të laboratorit.

Tabela 2. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Bota e kompjuterit"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi mban dhe lëviz mausin në mënyrë korrekte në një sipërfaqe të përshtatshme.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë duke u treguar nxënësve mausin dhe duke i pyetur: "*Për çfarë na shërben mausi?", "Çfarë shohim në ekran kur lëvizim mausin?", "A duhet ta shtypim fort mausin apo ta lëvizim lehtë?"*. Nxënësit japin përgjigje të thjeshta, bazuar në përvojën e tyre. Mësuesi shpjegon se mausi është një pajisje që na ndihmon të komunikojmë me kompjuterin dhe se, kur e lëvizim atë mbi një sipërfaqe të përshtatshme, në ekran lëviz kursori. **Demonstrimi i përdorimit të saktë të mausit** Mësuesi demonstron para nxënësve mënyrën e mbajtjes së mausit. Ai tregon se dora vendoset lehtë mbi maus, gishti tregues vendoset mbi butonin e majtë, ndërsa mausi lëvizet ngadalë mbi tavolinë ose mbi mousepad, pa u shtypur me forcë dhe pa u ngritur shpesh nga sipërfaqja. Mësuesi thekson disa rregulla të thjeshta: • mausi mbahet me kujdes dhe nuk goditet; • lëvizet mbi një sipërfaqe të sheshtë dhe të pastër; • dora mbahet e qetë dhe nuk ushtrohet forcë; • kursori ndiqet me sy në ekran; • klikimi bëhet vetëm kur është e nevojshme. **Eksplorimi i lëvizjes së kursorit në ekran**

	Nxënësit ulen përpara kompjuterit dhe me udhëzimin e mësuesit, lëvizin mausin në drejtime të ndryshme. Mësuesi jep komanda të thjeshta, si: "Lëvize mausin ngadalë majtas." "Tani lëvize djathtas." "Çoje kursorin lart." "Zbrite poshtë." Gjatë kësaj faze, nxënësit nuk kanë ende detyrë për të klikuar, por vetëm të kuptojnë lidhjen ndërmjet lëvizjes së dorës dhe lëvizjes së kursorit në ekran. Mësuesi vëzhgon nëse nxënësit e mbajnë mausin në mënyrë të përshtatshme dhe i ndihmon ata që e lëvizin shumë shpejt ose e ngrenë vazhdimisht nga sipërfaqja. **Lojë praktike: "Dërgo kursorin te figura"** Mësuesi hap një faqe ose një dokument të thjeshtë ku janë vendosur disa figura të njohura për nxënësit, si: një libër, një laps, një mollë, një yll, një shtëpi. Nxënësit udhëzohen të lëvizin kursorin drejt figurës që përmend mësuesi, pa klikuar fillimisht mbi të. Për shembull, mësuesi thotë: "Çoje kursorin te ylli" "Tani çoje te shtëpia", "Gjej lapsin dhe vendose kursorin mbi të" Më pas kur nxënësit kanë fituar më shumë siguri, mësuesi mund të kërkojë edhe klikimin e lehtë mbi figurën e duhur. Kjo i ndihmon nxënësit të praktikojnë kontrollin e mausit, orientimin në ekran dhe përdorimin e butonit të majtë në mënyrë të kujdesshme. **Praktikë në çift: "Unë udhëzoj, ti lëviz"** Nxënësit punojnë në dyshe. Njëri nxënës jep udhëzime të thjeshta, ndërsa tjetri lëviz mausin sipas udhëzimeve. Për shembull: "Shko te rrethi", "Lëvize pak majtas", "Afrohu te katrori", "Kliko te figura". Më pas nxënësit ndërrojnë rolet. Mësuesi kujdeset që udhëzimet të jenë të qarta dhe të përshtatshme për moshën. Kjo pjesë e veprimtarisë zhvillon jo vetëm aftësinë teknike të përdorimit të mausit, por edhe komunikimin, dëgjimin e udhëzimeve dhe bashkëpunimin ndërmjet nxënësve. **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund, mësuesi diskuton me nxënësit: "Çfarë ndodh me kursorin kur lëvizim mausin?","Pse duhet ta lëvizim mausin ngadalë dhe me kujdes?", "Çfarë ndodh nëse e shtypim ose e godasim mausin?" "Cila ishte më e lehtë ta lëvizje kursorin lart-poshtë apo majtas-djathtas?". Nxënësit tregojnë me

	fjalë të thjeshta çfarë mësuan. Mësuesi përforcon idenë se mausi duhet përdorur me kujdes, mbi një sipërfaqe të përshtatshme dhe me lëvizje të kontrolluara, sepse kështu kompjuteri i kupton më mirë veprimet që duam të kryejmë.

Tabela 3. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Hyrje në multimedia"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi identifikon mjetet e nevojshme për të vizatuar me dorë të lirë, për të ngjyrosur dhe për të insertuar forma gjeometrike.	**Njohja me mjedisin e vizatimit digjital** Mësuesi hap në kompjuter një program të thjeshtë vizatimi, p.sh. Paint, Tux Paint ose një program tjetër të përshtatshëm për moshën e nxënësve. Në ekran paraqitet një faqe bosh, e ngjashme me një fletë vizatimi. Mësuesi u drejtohet nxënësve me pyetje të thjeshta: "Çfarë përdorim zakonisht kur vizatojmë në letër?", "Çfarë na duhet për të ngjyrosur një figurë?", "A mendoni se edhe në kompjuter kemi mjete për të vizatuar dhe ngjyrosur?". Nxënësit bëjnë lidhjen ndërmjet mjeteve fizike që përdorin në klasë, si lapsi, goma, ngjyrat dhe format me mjetet digjitale që shfaqen në programin e vizatimit. **Eksplorimi i mjeteve të vizatimit** Mësuesi paraqet me radhë disa mjete kryesore të programit të vizatimit dhe shpjegon funksionin e tyre me fjalë të thjeshta: • lapsi ose peneli përdoret për të vizatuar me dorë të lirë; • goma përdoret për të fshirë një pjesë të vizatimit;

	• kova e ngjyrës përdoret për të mbushur me ngjyrë një hapësirë të mbyllur; • paleta e ngjyrave përdoret për të zgjedhur ngjyrën; • format gjeometrike përdoren për të krijuar rreth, katror, drejtkëndësh, trekëndësh ose forma të tjera. Gjatë demonstrimit, mësuesi klikon mbi secilin mjet dhe realizon një veprim të vogël në ekran. Për shembull, vizaton një vijë me laps, ngjyros një rreth, fshin një pjesë të figurës dhe vendos një drejtkëndësh. Nxënësit vëzhgojnë se si ndryshon veprimi në ekran kur ndryshohet mjeti i përzgjedhur. **Lojë identifikimi: "Cilin mjet do të përdorim?"** Mësuesi paraqet disa situata të shkurtra dhe nxënësit duhet të tregojnë se cili mjet është më i përshtatshëm për secilën situatë. Për shembull: "Dua të vizatoj një vijë të lirë", "Cilin mjet përdor?" , "Dua të ngjyros çatinë e shtëpisë", Cilin mjet zgjedh?", "Dua të bëj një dritare në formë katrori", "Cilin mjet më duhet?" "Kam bërë një vijë gabim", "Çfarë mund të përdor për ta fshirë?". Nxënësit përgjigjen me gojë, duke përdorur emërtimet e thjeshta të mjeteve. Nëse është e nevojshme mësuesi i ndihmon duke treguar ikonën përkatëse në ekran. Kjo fazë i ndihmon nxënësit të lidhin qëllimin e veprimit me mjetin digjital që duhet përzgjedhur. **Praktikë e udhëzuar në kompjuter** Nxënësit punojnë në kompjuter, individualisht ose në dyshe, sipas mundësive të laboratorit. Mësuesi i udhëzon të provojnë me radhë disa mjete: të zgjedhin lapsin/penelin dhe të vizatojnë një vijë të lirë, të zgjedhin një ngjyrë nga paleta, të krijojnë një formë gjeometrike, si rreth ose drejtkëndësh, të përdorin kovën e ngjyrës për të ngjyrosur një formë të mbyllur, të përdorin gomën për të fshirë një pjesë të vogël të vizatimit. Mësuesi monitoron punën dhe i ndihmon nxënësit të dallojnë nëse kanë zgjedhur mjetin e duhur. Në këtë

	fazë nuk kërkohet krijimi i një vizatimi të plotë, por njohja dhe përdorimi fillestar i mjeteve kryesore të programit. **Krijimi i një figure të thjeshtë me mjete të ndryshme** Pasi nxënësit janë njohur me mjetet kryesore mësuesi u kërkon të krijojnë një figurë shumë të thjeshtë, për shembull një shtëpi, një pemë, një lule ose një diell. Nxënësit udhëzohen të përdorin të paktën tri mjete të ndryshme: një mjet për vizatim me dorë të lirë, një mjet për formë gjeometrike dhe një mjet për ngjyrosje. Për shembull, për të krijuar një shtëpi nxënësi mund të përdorë drejtkëndëshin për murin, trekëndëshin për çatinë, lapsin për detaje të vogla dhe kovën e ngjyrës për ngjyrosje. Mësuesi i nxit nxënësit të zgjedhin vetë ngjyrat dhe format, duke respektuar ritmin e tyre të punës. **Prezantimi i punës dhe emërtimi i mjeteve të përdorura** Në fund, disa nxënës paraqesin punën e tyre para klasës ose para grupit të vogël. Ata tregojnë me fjalë të thjeshta se cilat mjete kanë përdorur, p.sh.: “Kam përdorur lapsin për të bërë barin”, “Kam përdorur rrethin për diellin”, “Kam përdorur kovën për të ngjyrosur shtëpinë”. Mësuesi e përmbyll veprimtarinë duke theksuar se ashtu si në vizatimin në letër, edhe në kompjuter duhet të zgjedhim mjetin e duhur për veprimin që duam të kryejmë. Kjo i ndihmon nxënësit të përdorin programin e vizatimit në mënyrë më të qëllimshme dhe më të kujdesshme.

Tabela 4. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Hyrje në multimedia"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi krijon dhe ndryshon përmasat e formave duke mbajtur të shtypur butonin e majtë të mausit.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë duke u paraqitur nxënësve një figurë të thjeshtë të krijuar me forma gjeometrike, p.sh. një shtëpi me drejtkëndësh dhe trekëndësh, një robot me katrorë dhe rrathë, ose një tren me drejtkëndësha dhe rrota rrethore. Mësuesi i pyet nxënësit: "Çfarë formash shikoni në këtë figurë?" , "A janë të gjitha format me të njëjtën madhësi?", "Si mund ta bëjmë një formë më të madhe ose më të vogël në kompjuter?". Nxënësit identifikojnë format që njohin dhe vërejnë se përmasat e tyre ndryshojnë sipas objektit që duan të krijojnë. Mësuesi shpjegon se në programin e vizatimit format krijohen duke zgjedhur mjetin përkatës dhe duke mbajtur të shtypur butonin e majtë të mausit gjatë tërheqjes së tij në ekran. **Demonstrimi i krijimit të formave** Mësuesi hap një program të thjeshtë vizatimi dhe demonstron krijimin e një forme gjeometrike. Ai/ajo zgjedh, për shembull, mjetin "drejtkëndësh", vendos kursorin në fletën e punës, mban të shtypur butonin e majtë të mausit dhe e tërheq mausin derisa forma të marrë madhësinë e dëshiruar. Gjatë demonstrimit, mësuesi e shpjegon veprimin me fjali të shkurtra dhe të qarta: • zgjedhim formën; • vendosim kursorin në vendin ku duam të fillojë forma; • mbajmë të shtypur butonin e majtë të mausit; • tërheqim mausin ngadalë;

	• lëshojmë butonin kur forma ka madhësinë që duam. Mësuesi demonstron edhe ndryshimin e përmasës, duke krijuar një rreth të vogël dhe një rreth më të madh, ose një drejtkëndësh të ngushtë dhe një drejtkëndësh më të gjerë. Nxënësit vëzhgojnë se si lëvizja e mausit ndikon në madhësinë e formës. **Prova e parë: "Forma të vogla dhe forma të mëdha"** Nxënësit punojnë në kompjuter dhe provojnë të krijojnë forma të ndryshme. Fillimisht mësuesi u kërkon të krijojnë: një katror të vogël; një katror më të madh; një rreth të vogël; një rreth më të madh; një drejtkëndësh të gjatë ose të shkurtër. Qëllimi është që nxënësit të kuptojnë lidhjen ndërmjet tërheqjes së mausit dhe ndryshimit të përmasës së formës. Mësuesi i vëzhgon dhe i ndihmon të mbajnë shtypur butonin e majtë të mausit deri në përfundimin e formës. Për nxënësit që e lëshojnë shpejt butonin ose e lëvizin mausin me vështirësi, mësuesi e përsërit demonstrimin në mënyrë individuale. **Krijimi i një objekti me forma** Pas provave fillestare, nxënësit krijojnë një objekt të thjeshtë duke përdorur forma me madhësi të ndryshme. Mësuesi mund të propozojë disa alternativa, si: • një shtëpi me mure, çati, derë dhe dritare; • një robot me kokë, trup, duar dhe këmbë; • një tren me vagonë dhe rrota; • një lule me rreth dhe forma të tjera për petalet.

	Nxënësit zgjedhin format që u nevojiten dhe i krijojnë ato duke mbajtur të shtypur butonin e majtë të mausit. Ata provojnë t'i bëjnë disa forma më të mëdha dhe disa më të vogla, sipas pjesës së objektit që po krijojnë. Për shembull, te shtëpia muri mund të jetë një drejtkëndësh i madh, ndërsa dritaret katrorë më të vegjël. **Vëzhgimi dhe përmirësimi i figurës** Mësuesi i nxit nxënësit të shohin punën e tyre dhe të vendosin nëse ndonjë formë duhet të jetë më e madhe, më e vogël ose më e përshtatshme për figurën. Nëse programi e lejon, nxënësit mund të korrigjojnë formën duke përdorur komandën "Undo" dhe ta krijojnë përsëri me përmasa më të përshtatshme. Mësuesi mund të përdorë pyetje orientuese: "A është dera më e vogël se muri i shtëpisë?", "A janë rrotat e trenit afërsisht të njëjta?", "Çfarë duhet të ndryshosh që figura të duket më e qartë?". Kjo pjesë e veprimtarisë i ndihmon nxënësit të kuptojnë se krijimi digjital kërkon provë, vëzhgim dhe përmirësim. **Prezantimi i produktit digjital** Në fund, disa nxënës prezantojnë figurën e tyre dhe tregojnë cilat forma kanë përdorur. Ata mund të shprehen me fjali të thjeshta, si: "Kam përdorur një drejtkëndësh të madh për trupin e robotit dhe rrathë të vegjël për sytë." "Kam bërë një shtëpi me një trekëndësh për çatinë dhe katrorë për dritaret." **Reflektimi dhe diskutimi** Mësuesi e përmbyll veprimtarinë me pyetje të thjeshta: "Çfarë ndodh me formën kur e tërheqim më shumë mausin?", "Çfarë duhet të bëjmë që forma të mos dalë shumë e vogël?", "Pse është e rëndësishme ta mbajmë të shtypur butonin e majtë gjatë krijimit të formës?". Nxënësit reflektojnë mbi veprimin praktik të krijimit të formave dhe kuptojnë se kontrolli i mausit ndikon drejtpërdrejt në madhësinë dhe pamjen e figurës digjitale.

Tabela 5. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Hyrje në multimedia"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi gjen dhe identifikon tastet CapsLock, Enter, Backspace dhe Space dhe i përdor gjatë shkrimit të një teksti.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë duke u treguar nxënësve tastierën dhe duke e lidhur atë me shkrimin në fletore. Ai u drejtohet nxënësve me pyetje të thjeshta: "Kur shkruajmë në fletore, çfarë përdorim?", "Po në kompjuter, me çfarë shkruajmë?", "A mendoni se çdo tast në tastierë ka një detyrë të veçantë?". Nxënësit japin përgjigje bazuar në përvojën e tyre. Mësuesi shpjegon se tastiera përdoret për të shkruar shkronja, fjalë dhe fjali në kompjuter, por disa taste kanë funksione të veçanta që na ndihmojnë ta rregullojmë tekstin. **Zbulimi i tasteve kryesore në tastierë** Mësuesi u paraqet nxënësve tastet **CapsLock, Enter, Backspace** dhe **Space**, duke i treguar fillimisht në një tastierë reale ose në një figurë të madhe të tastierës. Çdo tast shoqërohet me një shpjegim shumë të thjeshtë: • **Space** krijon hapësirë ndërmjet fjalëve; • **Enter** kalon në rresht të ri; • **Backspace** fshin shkronjën ose shenjën që është shkruar gabim; • **CapsLock** ndihmon për të shkruar me shkronja të mëdha. Për ta bërë më të kuptueshme, mësuesi mund të përdorë krahasime nga jeta e përditshme: Space është si "vend bosh" midis dy fjalëve; Enter është si "kalim në rresht të ri"; Backspace është si "goma" që fshin gabimin; CapsLock është si "çelësi" që ndez shkronjat e mëdha. **Lojë orientuese: "Gjeje tastin"**

	Nxënësit vëzhgojnë tastierën e tyre dhe sipas udhëzimit të mësuesit vendosin gishtin mbi tastin e kërkuar, pa e shtypur menjëherë. Mësuesi thotë me radhë: "Gjej tastin Space","Gjej tastin Enter","Gjej tastin Backspace","Gjej tastin CapsLock." Mësuesi kontrollon nëse nxënësit i kanë identifikuar saktë tastet. Për nxënësit që kanë vështirësi, mund të përdoren etiketa të vogla me ngjyra ose figura ndihmëse pranë tasteve përkatëse. **Përdorimi i tasteve gjatë shkrimit** Mësuesi hap një program të thjeshtë për shkrim si WordPad ose një dokument të përgatitur më parë me madhësi të përshtatshme shkronjash. Nxënësit udhëzohen të shkruajnë fillimisht emrin e tyre. Mësuesi demonstron se si përdoret **CapsLock** për të shkruar shkronjën ose emrin me shkronja të mëdha, duke theksuar se ky tast duhet përdorur me kujdes dhe vetëm kur nevojitet. Më pas, nxënësit shkruajnë dy fjalë të thjeshta, p.sh. "Mami Ana", "Unë lexoj", "Era luan". Mësuesi i udhëzon të përdorin tastin **Space** për të lënë hapësirë ndërmjet fjalëve. Nëse fjalët dalin të ngjitura mësuesi pyet: "Çfarë mungon mes dy fjalëve?", "Cilin tast përdorim për të krijuar hapësirë?" . Nxënësit më pas përdorin **Enter** për të kaluar në rresht të ri dhe shkruajnë një fjalë tjetër ose një fjali të shkurtër. **Korrigjimi i gabimeve të thjeshta** Mësuesi u kërkon nxënësve të shkruajnë një fjalë të njohur, p.sh. "libër", "laps", "mace", "shkollë". Nëse nxënësi shtyp një shkronjë gabim, mësuesi e udhëzon të përdorë tastin **Backspace** për ta fshirë dhe për ta shkruar saktë. Për ta bërë ushtrimin më konkret mësuesi mund të shkruajë qëllimisht një fjalë me gabim në ekran dhe të pyesë: "Cila shkronjë është gabim?", "Çfarë tasti mund të përdorim për ta fshirë?". Nxënësit e kuptojnë se gabimet në tekst mund të korrigjohen dhe se kompjuteri u jep mundësi ta përmirësojnë punën pa e filluar nga e para.

	Mini-detyrë praktike: "Fjalia ime e parë në kompjuter". Çdo nxënës shkruan një fjali shumë të shkurtër, të përshtatshme për nivelin e klasës së parë, p.sh.: "Unë jam Ana", "Unë dua librin", "Mami më do", "Unë shkoj në shkollë." Gjatë shkrimit të fjalisë nxënësi përdor hapësirën ndërmjet fjalëve, korrigjon gabimet e thjeshta me Backspace dhe përdor Enter për të kaluar në rresht tjetër. Nëse është e nevojshme mësuesi mund ta shkruajë fjalinë në tabelë që nxënësit ta kopjojnë. **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund, mësuesi zhvillon një diskutim të shkurtër me nxënësit: "Cili tast na ndihmon të lëmë hapësirë ndërmjet fjalëve?" "Cilin tast përdorim kur duam të kalojmë në rresht të ri?", "Çfarë bëjmë kur shkruajmë gabim një shkronjë?" , "Kur na duhen shkronjat e mëdha?". Nxënësit përgjigjen duke treguar tastet në tastierë ose duke i emërtuar ato. Mësuesi përforcon idenë se tastiera nuk përdoret vetëm për të shkruar shkronja, por edhe për ta rregulluar dhe përmirësuar tekstin në mënyrë të kujdesshme.

Tabela 6. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Hyrje në multimedia"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi përdor mausin për të selektuar dhe modifikuar tekstin.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë duke hapur një dokument të thjeshtë në një program për shkrimin e tekstit, p.sh. WordPad. Dokumenti përmban disa fjalë ose fjali të shkurtra të njohura për nxënësit, me madhësi të madhe shkronjash, p.sh.: "Unë jam në klasën e parë.", "Mua më pëlqen të vizatoj.", "Shkolla ime është e bukur." Mësuesi u drejtohet nxënësve me pyetje: "Çfarë bëjmë nëse duam të ndryshojmë një fjalë në tekst?", "A mund ta zgjedhim vetëm një pjesë të tekstit?", "Si mendoni, a na ndihmon mausi për të zgjedhur fjalë ose fjali?". Nxënësit japin mendimet e tyre. Mësuesi shpjegon se, përpara se të ndryshojmë një fjalë ose një pjesë të tekstit, duhet ta **selektojmë**, pra ta zgjedhim atë me maus. **Demonstrimi i selektimit të tekstit** Mësuesi demonstron në ekran mënyrën e selektimit të një fjale të thjeshtë. Ai vendos kursorin në fillim të fjalës, mban të shtypur butonin e majtë të mausit dhe e tërheq ngadalë deri në fund të fjalës ose duke klikuar dy herë mbi fjalën. Mësuesi tregon se fjala e përzgjedhur ndryshon ngjyrë ose theksohet në ekran. Mësuesi e shpjegon veprimin me hapa të thjeshtë: • vendosim kursorin në fillim të fjalës; • mbajmë të shtypur butonin e majtë të mausit; • tërheqim mausin deri në fund të fjalës; • lëshojmë butonin kur fjala është përzgjedhur.

	Mësuesi demonstron gjithashtu se, nëse selektojmë gabim, mund të klikojmë diku tjetër në tekst dhe të provojmë përsëri. Kjo i ndihmon nxënësit të kuptojnë se gabimet gjatë punës në kompjuter mund të korrigjohen me qetësi. **Ushtrim i udhëzuar: "Zgjidh fjalën e duhur"** Nxënësit punojnë në dokumentin e përgatitur nga mësuesi. Mësuesi u jep udhëzime të thjeshta, p.sh.: "Selekto fjalën 'klasë'." "Selekto fjalën 'shkolla'." "Selekto emrin tënd në tekst." "Selekto fjalën që tregon ngjyrën." Nxënësit përdorin mausin për të përzgjedhur fjalët e kërkuara. Mësuesi lëviz nëpër klasë dhe ndihmon nxënësit që kanë vështirësi në mbajtjen e butonit të majtë të mausit gjatë tërheqjes. Në këtë fazë, fokusi është te kontrolli i mausit dhe te kuptimi i veprimit të selektimit. **Modifikimi i thjeshtë i tekstit** Pasi nxënësit kanë praktikuar selektimin, mësuesi demonstron një ndryshim të thjeshtë në tekst. Për shembull, selekton fjalën "bukë" dhe e zëvendëson me fjalën "libër", ose selekton një fjalë dhe e fshin me tastin Backspace/Delete, sipas mundësive të programit. Më pas nxënësit kryejnë modifikime të thjeshta në një tekst të përgatitur më parë. Për shembull, në fjalinë: "Unë kam një laps", nxënësi selekton fjalën "laps" dhe me ndihmën e mësuesit e zëvendëson me "libër", "top" ose "çantë". Mësuesi mund të përdorë fjali të shkurtra dhe fjalë të njohura në mënyrë që nxënësit të përqendrohen te veprimi digjital dhe jo te vështirësia gjuhësore e tekstit. **Punë në çift: "Gjej dhe ndrysho"** Nxënësit punojnë në dyshe. Njëri nxënës lexon ose tregon fjalën që duhet përzgjedhur, ndërsa nxënësi tjetër e selekton me maus dhe e ndryshon sipas udhëzimit të mësuesit. Më pas ata ndërrojnë rolet. Për shembull, mësuesi mund të japë udhëzime të tilla: selekto fjalën "mace" dhe zëvendësoje me "qen"; selekto fjalën "e

	kuqe” dhe zëvendësoje me “blu”; selekto fjalën “shkollë” dhe fshije; selekto një fjalë që të pëlqen dhe ndryshoje me një fjalë tjetër. Kjo veprimtari nxit bashkëpunimin, komunikimin dhe përdorimin e saktë të mausit gjatë punës me tekstin. **Kontrolli i ndryshimit në tekst** Pas modifikimit, nxënësit lexojnë ose dëgjojnë fjalinë e re. Mësuesi i pyet: “A ndryshoi kuptimi i fjalisë?”,“Cila fjalë u zëvendësua?”, “A e selektuam saktë fjalën përpara se ta ndryshonim?”. Nxënësit kuptojnë se ndryshimi i një fjale në tekst ndikon në përmbajtjen e fjalisë dhe se selektimi duhet të bëhet me kujdes për të mos ndryshuar pjesë të tjera të tekstit. **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund, mësuesi zhvillon një diskutim të shkurtër me nxënësit: – “Pse duhet ta selektojmë tekstin përpara se ta ndryshojmë?”, “Çfarë bëmë me mausin për të zgjedhur një fjalë?”, “Çfarë ndodh nëse zgjedhim më shumë shkronja nga sa duhet?”, “Si mund ta rregullojmë një gabim?”. Nxënësit tregojnë me fjalë të thjeshta hapat që ndoqën. Mësuesi përforcon idenë se mausi nuk përdoret vetëm për të klikuar, por edhe për të zgjedhur pjesë të tekstit dhe për t’i ndryshuar ato me kujdes. Kjo veprimtari lidhet me aftësitë e programit për tekstin digjital, ku nxënësit përdorin mausin për të selektuar dhe modifikuar tekstin.

Tabela 7. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Të menduarit kompjuterik dhe kodimi"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi kupton që blloqet e kodimit përfaqësojnë instruksione dhe udhëzime për programin kompjuterik.	**Prezantimi i situatës përmes një loje pa kompjuter** Mësuesi e nis veprimtarinë me një lojë të thjeshtë në klasë. Ai u thotë nxënësve: "*Sot do të mendojmë si kompjuteri. Kompjuteri nuk vepron vetë, ai ndjek udhëzimet që i japim ne."* Mësuesi zgjedh një nxënës ose luan vetë rolin e "robotit". Nxënësit japin udhëzime të thjeshta, si: "ec përpara", "kthehu majtas", "ndalo", "ngri dorën". Mësuesi ose nxënësi që luan rolin e robotit kryen vetëm atë që i thuhet, pa shtuar veprime të tjera. Pas disa provave, mësuesi diskuton me klasën: "Çfarë ndodhi kur udhëzimi ishte i qartë?", "Çfarë ndodhi kur mungonte një hap?", "Pse roboti nuk bëri diçka tjetër vetë?". Nxënësit kuptojnë se udhëzimet duhet të jenë të qarta dhe të renditura që veprimi të realizohet saktë. **Lidhja e lojës me blloqet e kodimit** Mësuesi hap një platformë të thjeshtë kodimi me blloqe, të përshtatshme për klasën e parë. Në ekran paraqiten blloqe të thjeshta, si "move", "turn", "jump" ose komanda të ngjashme, sipas platformës së përdorur. Mësuesi shpjegon se çdo bllok është si një udhëzim që i tregon programit çfarë duhet të bëjë. Për ta bërë më të kuptueshme për nxënësit, mësuesi mund të thotë: "Ashtu si kur i thamë robotit ec përpara, edhe ky bllok i thotë figurës në ekran të lëvizë." Mësuesi klikon ose tërheq një bllok të vetëm dhe e ekzekuton. Nxënësit vëzhgojnë se çfarë ndodh me figurën në ekran. **Eksplorimi i blloqeve një nga një** Mësuesi demonstron disa blloqe të thjeshta një nga një. Për çdo bllok, nxënësit parashikojnë më parë çfarë mund të ndodhë. Për shembull: "Çfarë mendoni se do të bëjë figura nëse përdorim këtë bllok?", "A do të

	lëvizë përpara apo do të kthehet?", "A ndodhi ajo që menduam?". Nxënësit vëzhgojnë lidhjen ndërmjet bllokut dhe veprimit që shfaqet në ekran. Kjo i ndihmon të kuptojnë se blloku nuk është vetëm një figurë me ngjyrë, por një udhëzim që kompjuteri e ndjek. **Ndërtimi i një sekuence të shkurtër udhëzimesh** Pas eksplorimit të blloqeve të veçanta mësuesi ndërton një sekuencë të shkurtër me dy ose tri blloqe. Për shembull: *lëviz përpara; kthehu djathtas*; *lëviz përsëri përpara*. Para ekzekutimit, nxënësit ftohen të tregojnë me trup ose me duar se çfarë mendojnë se do të bëjë figura në ekran. Më pas programi ekzekutohet dhe nxënësit krahasojnë parashikimin e tyre me rezultatin. Nëse rezultati nuk është ai që prisnin, mësuesi nuk e paraqet si gabim të rëndë, por si mundësi për të menduar përsëri: "Le ta shohim edhe një herë. Cili bllok e bëri figurën të kthehej?" **Punë praktike në dyshe: "Zgjidh bllokun e duhur"** Nxënësit punojnë në dyshe në platformën e kodimit ose në një aktivitet të përgatitur nga mësuesi. Njëri nxënës zgjedh një bllok, ndërsa tjetri parashikon veprimin që do të ndodhë. Më pas e ekzekutojnë dhe kontrollojnë nëse parashikimi ishte i saktë. Mësuesi i orienton me pyetje të thjeshta: "Çfarë i thotë ky bllok figurës?" , "A është ky blloku që na duhet për ta çuar figurën te objekti?", "Çfarë ndodh nëse e heqim këtë bllok?". Nxënësit ndërrojnë rolet, në mënyrë që të dy të marrin pjesë në përzgjedhjen, parashikimin dhe kontrollin e veprimit. **Krijimi i lidhjes ndërmjet udhëzimit dhe rezultatit** Në fund të praktikës mësuesi paraqet disa kartela me simbole të thjeshta, si shigjetë përpara, kthesë majtas, kthesë djathtas. Nxënësit i krahasojnë këto kartela me blloqet që panë në platformë. Ata kuptojnë se si kartela ashtu edhe blloku përfaqësojnë një udhëzim. Mësuesi mund të kërkojë që nxënësit të vendosin kartelat në

	një rend të caktuar dhe më pas të tregojnë me lëvizje trupore se çfarë do të ndodhte nëse një "robot" do t'i ndiqte ato. **Reflektimi dhe përforcimi** Veprimtaria mbyllet me diskutim të shkurtër: "Çfarë përfaqëson një bllok kodimi?", "A mund të lëvizë figura në ekran pa udhëzim?", "Pse duhet t'i vendosim blloqet në rendin e duhur?", "Çfarë ndodh kur ndryshojmë një bllok?" Nxënësit shprehin me fjalë të thjeshta se blloqet janë udhëzime që kompjuteri i ndjek për të kryer një veprim. Mësuesi përforcon idenë se kodimi fillon me dhënien e udhëzimeve të qarta dhe se kompjuteri zbaton atë që ne i tregojmë përmes blloqeve.

Tabela 8. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Të menduarit kompjuterik dhe kodimi"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë praktike*
Nxënësi identifikon gabimet në kodin e tij dhe i korrigjon (debugging).	**Prezantimi i situatës problemore** Mësuesi e nis veprimtarinë duke paraqitur një situatë të thjeshtë në platformën e kodimit me blloqe. Në ekran shfaqet një personazh, robot ose figurë që duhet të arrijë te një objekt i caktuar, p.sh. te një yll, te një flamur ose te një shtëpi. Mësuesi u thotë nxënësve: "Figura jonë duhet të shkojë te ylli, por diçka nuk po shkon si duhet. A mund ta zbulojmë së bashku ku është gabimi?" Më pas mësuesi ekzekuton një sekuencë të shkurtër blloqesh ku ka një gabim të qëllimshëm, p.sh. figura kthehet majtas në vend që të kthehet djathtas, ecën një hap më pak ose ndalon para se të arrijë te objekti. Nxënësit vëzhgojnë me kujdes rezultatin në ekran. **Vëzhgimi i sjelljes së programit** Mësuesi nuk e tregon menjëherë gabimin, por i nxit nxënësit të krahasojnë atë që pritej të ndodhte me atë që ndodhi realisht. Ai pyet: "Ku duhej të shkonte figura?", "Ku shkoi në të vërtetë?", "A bëri figura të gjitha veprimet që prisnim?". "Në cilin moment mendoni se ndodhi gabimi?". Nxënësit japin përgjigje të thjeshta duke treguar drejtimin, vendin ku ndaloi figura ose bllokun që mund të mos jetë i përshtatshëm. Kjo fazë i ndihmon të kuptojnë se gabimi në kod nuk është thjesht "diçka e gabuar", por një udhëzim që nuk e çon programin drejt rezultatit të dëshiruar. **Leximi i blloqeve si udhëzime** Mësuesi i rikthehet sekuencës së blloqeve dhe i lexon ato një nga një me nxënësit. Për çdo bllok nxënësit tregojnë çfarë duhet të bëjë figura: të ecë përpara; të kthehet majtas; të kthehet djathtas; të përsërisë një veprim; të ndalojë ose të arrijë te objekti. Mësuesi mund t'i ftojë nxënësit të imitojnë me trup veprimet e

	figurës sipas blloqeve. Nëse gjatë imitimit nxënësit vërejnë se drejtimi nuk është i saktë ose mungon një hap, ata e kanë më të lehtë të identifikojnë bllokun që duhet ndryshuar. **Gjetja e gabimit në kod** Nxënësit punojnë në grup të vogël ose në dyshe për të diskutuar se cili bllok duhet ndryshuar. Mësuesi i orienton me pyetje: "A duhet të shtojmë një bllok tjetër?", "A duhet të heqim një bllok?", "A duhet të ndryshojmë drejtimin e kthesës?", "A është vendosur blloku në rendin e duhur?". Mësuesi thekson se korrigjimi i gabimeve në kod quhet **debugging**, por e shpjegon me gjuhë të thjeshtë: "Do të thotë të gjejmë çfarë nuk funksionon dhe ta rregullojmë." **Korrigjimi dhe testimi i zgjidhjes** Pasi nxënësit propozojnë ndryshimin, mësuesi ose një nxënës e korrigjon kodin në platformë, duke zëvendësuar, shtuar ose hequr një bllok. Para se ta ekzekutojnë përsëri, mësuesi pyet: "Çfarë mendoni se do të ndodhë tani?" ,"A do të arrijë figura te ylli?", "Pse mendoni se ky ndryshim do ta ndihmojë?". Më pas programi ekzekutohet. Nxënësit vëzhgojnë nëse figura arrin te qëllimi dhe nëse ende ka gabim mësuesi e paraqet këtë si pjesë normale të procesit të kodimit: "Ndonjëherë duhet të provojmë më shumë se një herë derisa të gjejmë zgjidhjen." **Sfida praktike: "Rregullo rrugën e figurës"** Nxënësve u jepet një detyrë e thjeshtë në platformën e kodimit ku sekuenca e blloqeve ka një gabim të vogël. Në varësi të nivelit të klasës gabimi mund të jetë: mungon një bllok "ec përpara"; është vendosur një kthesë e gabuar; dy blloqe janë në rend të pasaktë; figura lëviz më shumë ose më pak seç duhet. Nxënësit, në dyshe, vëzhgojnë ekzekutimin, diskutojnë gabimin dhe përpiqen ta korrigjojnë. Njëri nxënës mund të japë mendimin, ndërsa tjetri të kryejë ndryshimin në platformë. Më pas ndërrojnë rolet. Mësuesi monitoron punën

	dhe i ndihmon nxënësit të mos veprojnë rastësisht, por të mendojnë: “Çfarë ndodhi?”, “Çfarë duhej të ndodhte?”, “Çfarë duhet të ndryshojmë?”. **Ndarja e zgjidhjeve me klasën** Disa çifte nxënësish paraqesin shkurtimisht zgjidhjen e tyre. Ata mund të tregojnë me fjalë të thjeshta: “Figura shkoi majtas, por duhej të shkonte djathtas ndaj ndryshuam bllokun.” “Mungonte një hap përpara, prandaj shtuam një bllok tjetër.” “Blloqet nuk ishin në rregullin e duhur, prandaj i vendosëm ndryshe.” Kjo pjesë ndihmon nxënësit të verbalizojnë mendimin logjik dhe të kuptojnë se korrigjimi i gabimeve është pjesë e të nxënit, jo arsye për t’u dorëzuar. **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund, mësuesi diskuton me nxënësit: “Si e kuptuam që kodi kishte gabim?”, “Çfarë bëmë për ta gjetur gabimin?”, “A ishte e dobishme ta provonim programin përsëri?”, “Pse nuk duhet të shqetësohemi kur programi nuk funksionon herën e parë?”. Nxënësit reflektojnë se kur kodi nuk jep rezultatin e pritur duhet ta vëzhgojnë, ta krahasojnë me qëllimin, të gjejnë bllokun që nuk funksionon si duhet dhe ta korrigjojnë. Mësuesi përforcon idenë se në kodim gabimet ndihmojnë për të menduar më mirë dhe për të përmirësuar zgjidhjen.

Tabela 9. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Siguria e të punuarit në kompjuter"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë*
Nxënësi identifikon arsye të thjeshta pse dikush mund të vendosë informacione të rreme në një kompjuter.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë duke paraqitur një situatë të thjeshtë dhe të përshtatshme për moshën e nxënësve: "Ardi pa në kompjuter një figurë ku shkruhej se një mace mund të fluturojë si zog. Ai u habit dhe pyeti veten: A është kjo e vërtetë?" Mësuesi i fton nxënësit të mendojnë dhe të përgjigjen: "A mund të fluturojë një mace si zog?", "A mund të gjejmë ndonjëherë në kompjuter informacione që nuk janë të vërteta?", "Çfarë duhet të bëjmë kur nuk jemi të sigurt?". Nxënësit japin mendime të thjeshta, duke u mbështetur në përvojat e tyre. Mësuesi sqaron se jo çdo informacion që shfaqet në kompjuter është domosdoshmërisht i saktë dhe se fëmijët duhet të pyesin gjithmonë një të rritur kur diçka u duket e çuditshme, e pasigurt ose e pabesueshme. **Vëzhgimi i shembujve të thjeshtë** Mësuesi paraqet disa fjali ose figura të përgatitura më parë, ku disa janë të vërteta dhe disa janë të rreme. Për shembull: "*Dielli lind gjatë ditës.", "Peshqit jetojnë në ujë.", "Një elefant mund të futet në një çantë shkolle.", "Fëmijët mund të flasin me të panjohur në internet pa pyetur prindin ose mësuesin.", "Një pemë mund të rritet brenda një dite deri në qiell."* Nxënësit i dëgjojnë ose i shohin shembujt dhe tregojnë nëse informacioni u duket i vërtetë apo jo. Mësuesi i nxit të mos përgjigjen vetëm me "po" ose "jo", por të japin një arsye të thjeshtë: "Sepse elefanti është shumë i madh", "Sepse peshqit jetojnë në ujë", "Sepse duhet të pyesim një të rritur". **Diskutim i drejtuar: Pse mund të vendoset informacion i rremë?**

	Mësuesi shpjegon me gjuhë të thjeshtë se ndonjëherë njerëzit mund të vendosin në kompjuter ose në internet informacione që nuk janë të sakta. Kjo mund të ndodhë për arsye të ndryshme, për shembull: • sepse dikush ka bërë shaka; • sepse dikush nuk e di mirë informacionin; • sepse dikush është ngatërruar; • sepse dikush dëshiron që të tjerët ta besojnë diçka të pasaktë; • sepse dikush dëshiron të tërheqë vëmendjen. Mësuesi thekson se nxënësit e klasës së parë nuk duhet të shqetësohen apo të përpiqen ta verifikojnë vetëm informacionin në internet, por duhet të pyesin gjithmonë mësuesin, prindin ose një të rritur të besuar. **Lojë praktike: "E besoj apo pyes?"** Mësuesi lexon disa situata të shkurtra dhe nxënësit reagojnë me dy shenja të thjeshta: dora mbi zemër: "Më duket e vërtetë"; dora lart: "Duhet të pyes një të rritur". *Shembuj situatash:* • "Në kompjuter shfaqet një lajm që thotë se nesër nuk ka shkollë." • "Një faqe tregon se çokollata është ushqimi më i shëndetshëm për çdo ditë." • "Një figurë thotë se qentë mund të flasin si njerëzit." • "Një video tregon si të kujdesemi për lulet." • "Një mesazh thotë: më trego emrin dhe adresën tënde."

	Nxënësit vendosin nëse informacioni mund të pranohet menjëherë apo nëse duhet pyetur një i rritur. Mësuesi shpjegon se edhe kur diçka duket interesante, nuk duhet ta besojmë menjëherë pa u siguruar. **Punë në grup: "Kartelat e informacionit"** Nxënësit ndahen në grupe të vogla. Çdo grup merr disa kartela me fjali ose figura të thjeshta. Ata duhet t'i ndajnë kartelat në dy grupe: informacione që duken të vërteta; informacione që duken të dyshimta ose të rreme. Gjatë punës, mësuesi lëviz nëpër klasë dhe i pyet nxënësit: "Pse mendoni se kjo fjali nuk është e saktë?", "Çfarë ju bëri të dyshoni?", "Kë do të pyesnit për t'u siguruar?" Kjo pjesë e veprimtarisë i ndihmon nxënësit të zhvillojnë mendimin kritik në nivel fillestar dhe të kuptojnë se informacioni në kompjuter duhet parë me kujdes. **Lidhja me sjelljen e sigurt digjitale** Mësuesi e lidh veprimtarinë me rregullat bazë të sigurisë në përdorimin e kompjuterit. Ai thekson se nxënësit nuk duhet të klikojnë, të përgjigjen ose të ndajnë informacion kur shohin diçka të panjohur, të çuditshme ose të pasigurt. Në këto raste, ata duhet të ndalojnë dhe të thërrasin mësuesin ose prindin. Mësuesi mund të përdorë formulën e thjeshtë***: "Ndaloj – Mendoj – Pyes një të rritur"*** Nxënësit e përsërisin këtë rregull dhe japin shembuj se kur mund ta përdorin. **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund të veprimtarisë, mësuesi diskuton me nxënësit: "A është gjithmonë i vërtetë informacioni që shohim në kompjuter?", "Pse dikush mund të vendosë një informacion të rremë?", "Çfarë duhet të bëjmë kur diçka na duket e çuditshme?", "Kujt mund t'i drejtohemi për ndihmë?" Nxënësit përmbledhin me fjalë të thjeshta se disa informacione mund të jenë të pasakta, sepse dikush mund të jetë ngatërruar, mund të ketë bërë shaka ose mund të ketë dashur të tërheqë vëmendjen. Mësuesi përforcon idenë se përdorimi i sigurt i kompjuterit fillon me kujdesin për atë që lexojmë, shohim dhe besojmë.

Tabela 10. Shembuj veprimtarish për përmbushjen e RN në tematikën "Siguria e të punuarit në kompjuter"

Rezultati i të nxënit	*Veprimtaritë*
Nxënësi identifikon në mënyrë të thjeshtë se si dikush mund të keqpërdorë informacione.	**Prezantimi i situatës praktike** Mësuesi e nis veprimtarinë me një tregim të shkurtër, të përshtatshëm për moshën e nxënësve: "Ana po përdorte kompjuterin me prindin e saj. Në ekran u shfaq një kuti ku kërkohej të shkruhej emri, mbiemri dhe adresa e shtëpisë. Ana nuk e plotësoi vetë, por thirri prindin dhe e pyeti nëse duhej ta bënte këtë." Mësuesi i pyet nxënësit: "A veproi mirë Ana që pyeti prindin?", "A duhet t'i shkruajmë kudo të dhënat tona?", "Çfarë informacionesh nuk duhet t'i ndajmë pa pyetur një të rritur?" Nxënësit japin përgjigje të thjeshta, ndërsa mësuesi i orienton drejt idesë se disa informacione janë personale dhe duhet të mbrohen. **Dallimi ndërmjet informacionit personal dhe informacionit të përgjithshëm** Mësuesi paraqet disa kartela me fjalë ose figura dhe u kërkon nxënësve të dallojnë cilat prej tyre janë informacione personale dhe cilat janë informacione të përgjithshme. Për shembull: emri dhe mbiemri; adresa e shtëpisë; numri i telefonit; emri i shkollës; ngjyra e preferuar; kafsha e preferuar; mosha; fjalëkalimi. Nxënësit i vendosin kartelat në dy grupe: "Informacione që duhen mbrojtur" dhe "Informacione të zakonshme". Mësuesi sqaron se edhe disa informacione që duken të thjeshta, si emri i plotë, mosha, shkolla ose adresa, nuk duhet të ndahen në kompjuter apo internet pa lejen dhe ndihmën e një të rrituri. **Diskutim i drejtuar: Si mund të keqpërdoret informacioni?** Mësuesi shpjegon me gjuhë të thjeshtë se keqpërdorimi i informacionit ndodh kur dikush e përdor një të dhënë tonën në mënyrë të gabuar, pa lejen tonë ose për të na shqetësuar. Ai jep shembuj të thjeshtë dhe të kujdesshëm, pa krijuar frikë te nxënësit:

	• dikush mund të përdorë emrin tonë për t'u shtirur sikur është ne; • dikush mund të na dërgojë mesazhe të padëshiruara nëse ka të dhënat tona; • dikush mund të mësojë ku banojmë ose ku shkojmë në shkollë; • dikush mund të përdorë një fjalëkalim për të hyrë në një llogari që nuk i përket. Mësuesi thekson se për këtë arsye informacionet personale dhe fjalëkalimet nuk ndahen me persona të panjohur dhe nuk shkruhen në faqe, lojëra apo mesazhe pa praninë e një prindi ose mësuesi. **Lojë praktike: "E ndaj apo nuk e ndaj?"** Mësuesi lexon disa situata të shkurtra dhe nxënësit përgjigjen me dy shenja të thjeshta: dora lart: "Mund ta them"; dora e mbyllur pranë gjoksit: "Nuk e ndaj pa pyetur një të rritur". Shembuj situatash: • "Një shok në klasë të pyet cila është ngjyra jote e preferuar." • "Një faqe në kompjuter kërkon adresën e shtëpisë." • "Një lojë kërkon fjalëkalimin." • "Mësuesja të kërkon të shkruash vetëm emrin në fletën e punës." • "Një person i panjohur në internet të pyet ku jeton." Nxënësit japin përgjigjen dhe mësuesi i ndihmon të arsyetojnë pse disa informacione mund të ndahen në situata të sigurta, ndërsa disa të tjera duhet të mbrohen gjithmonë. **Punë në grup: "Mburoja e informacionit tim"**

	Nxënësit punojnë në grupe të vogla ose individualisht për të krijuar një "mburojë" të thjeshtë në letër. Brenda mburojës vendosin me vizatim ose me simbole informacionet që duhet të mbrohen, si fjalëkalimi, adresa, numri i telefonit, emri i plotë ose të dhëna të tjera personale. Mësuesi i orienton me pyetje: "Çfarë nuk duhet të tregojmë pa pyetur prindin ose mësuesin?", "Cili informacion është vetëm për ne dhe familjen tonë?", "Pse fjalëkalimi duhet të mbahet sekret?" Kjo veprimtari e bën më konkrete idenë e mbrojtjes së informacionit dhe i ndihmon nxënësit të kuptojnë se të dhënat personale janë si sende të vlefshme që duhen ruajtur. **Lidhja me përdorimin e kompjuterit** Mësuesi hap një shembull të thjeshtë të një formulari të krijuar për qëllime mësimore, ku shfaqen fusha si "emri", "adresa", "fjalëkalimi", "ngjyra e preferuar". Pa kërkuar që nxënësit të plotësojnë të dhëna reale, mësuesi i pyet: "Cilat nga këto nuk duhet t'i shkruajmë pa pyetur një të rritur?", "Çfarë duhet të bëjmë nëse kompjuteri na kërkon një fjalëkalim?", "A duhet ta tregojmë fjalëkalimin shokëve?" Nxënësit kuptojnë se edhe kur punojnë në kompjuter, duhet të jenë të kujdesshëm me informacionet që shfaqen ose kërkohen. Mësuesi përforcon rregullin: ***"Nuk jap të dhëna personale pa pyetur një të rritur të besuar."*** **Reflektimi dhe përforcimi** Në fund të veprimtarisë, mësuesi diskuton me nxënësit: "Çfarë quajmë informacion personal?", "Si mund të keqpërdoret një informacion personal?", "Pse nuk duhet ta ndajmë fjalëkalimin?", "Kujt duhet t'i drejtohemi kur nuk jemi të sigurt?" Nxënësit përgjigjen me fjalë të thjeshta dhe japin shembuj nga situatat e trajtuara. Mësuesi përmbyll veprimtarinë duke theksuar se përdorimi i sigurt i kompjuterit kërkon kujdes, përgjegjësi dhe kërkim ndihme nga një i rritur sa herë që nxënësi nuk është i sigurt për informacionin që i kërkohet.